ALL ABOUT

©CAPCOM

NEW GENERATION

THE CHARACTERS

TUBIO BENT STUFF
スタジオベントスタッフ・編

ALL ABOUT

©CAPCOM

NEW GENERATION

THE CHARACTERS

STUDIO BENT STUFF
スタジオベントスタッフ・編

for
all
Street Fighter
freaks

ALL ABOUT

NEW GENERATION

THE CHARACTERS

CONTENTS

NEW SYSTEMS ● 6
SUPERFINE GRAPHICS ● 8
アレックス ● 10
リュウ ● 20
ユン&ヤン ● 30
ダッドリー ● 42
ネクロ ● 52
いぶき ● 62
エレナ ● 72
オロ ● 82
ケン ● 92
ショーン ● 102
from CAPCOMデザイン・スタッフ ● 112
原画集 ● 113
SCORE ● 121

PROLOGUE

「週末には出発するよ、トム」
「そうだな……俺のケガも落ち着いたし、トレーニングジムのほうも、ルイスがうまくやってる……」
　トムは病院のベッドの上に半身を起こし、当初よりかなり小さくなった足のギプスを軽くたたきながら言った。
「まあ、ゆっくりしてこいよ。リハビリがうまくいっても、ジムに出るにはまだまだかかる……」
「そうだ、出発のときはパットに見送りに行かせてやってくれよ。黙って行くような薄情なことするんじゃないぜ、だいたいお前はだな……」
　トムはいろいろと一気にしゃべるとベッドに身体を横たえた。
「わかっているよ」
　アレックスは苦笑まじりにこたえると、旅に出ればトムのこの説教臭い話口調も、しばらくは聞けないのかと思った。

　病院を出たアレックスに、街路樹の木漏れ日が降りそそぐと、そのきらめく光が彼に１人の男の姿を思い出させた。
　あの日、その男は長い金髪をなびかせて、街を行く２人の前に現れたのだ。
　街のイルミネーションの光を受けてきらめく長い金髪と、大柄な身体に自信に満ちた立ち姿は、なぜか北欧神話に出てくるような世界樹を連想させた。
　いつものような野獣や猛獣をイメージさせるチンピラ・ファイターとは何かがちがうと思った。

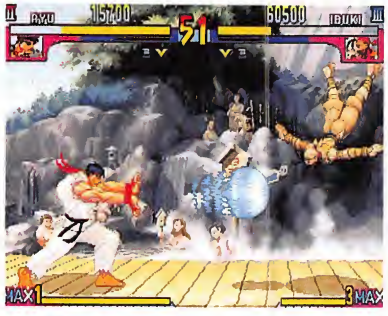
　ストリートファイトを受けてたったトムの前で、男の長い髪が虚空を舞うようにひらめくと、トムは反撃もままならずに倒されていた。米軍屈指の猛者と言われ、俺がいくら挑戦してもフォールさえ奪えないあのトムがだ。

　トムは俺の知るかぎり最強の男であり、格闘家としての目標だ。
　そのトムが目の前で金髪の男に大した反撃もできぬままに倒されたのだ。一体どういうことなのだろう。トムがあれほどたやすく負けるワケがない、何かがあるはずだ。それとも本当に、強さにそれほどの差があったのだろうか……。
　金髪の男を追いかけよう。どちらにしてもその男と闘いさえすれば、すべてはわかるのだ。

　行こう世界へ、外へと出よう。最強の証明を求めて。

SY

▲「スーパーコンボ」の生まれ変わった姿、それが「スーパーアーツ」だ。不利な状況から一発逆転を狙えるものや、戦術のなかに組み込んでいけるものなど、さまざまなタイプが用意されている。写真はスーパーアーツでフィニッシュしたときの派手な画面演出。



▲画面下にあるのがスーパーアーツゲージ。これが満タンになれば、スーパーアーツが使用可能となる。ゲージの長さやストック数は、選んだスーパーアーツごとに異なるので、技の性能だけでなくゲージの性質を理解することも、戦略を立てていくうえで重要だ。

SUPER ARTS SELECT

スーパーアーツセレクト

キャラクター1人につき、3種類のスーパーアーツが用意されている。プレイヤーはゲーム開始時に、そのなかから1つを選択するのだ。それぞれ、破壊力が大きい、弱点をおぎなう、といった特徴を持っているので、自分の技量や相手の能力に合わせたスーパーアーツをセレクトする必要がある。

NEW STEMS

『ストリートファイターIII』には、いくつかの新しいゲーム・システムが導入されている。
それらのなかでも、もっとも興味深い2つの要素をここに紹介しよう。

BLOCKING

ブロッキング

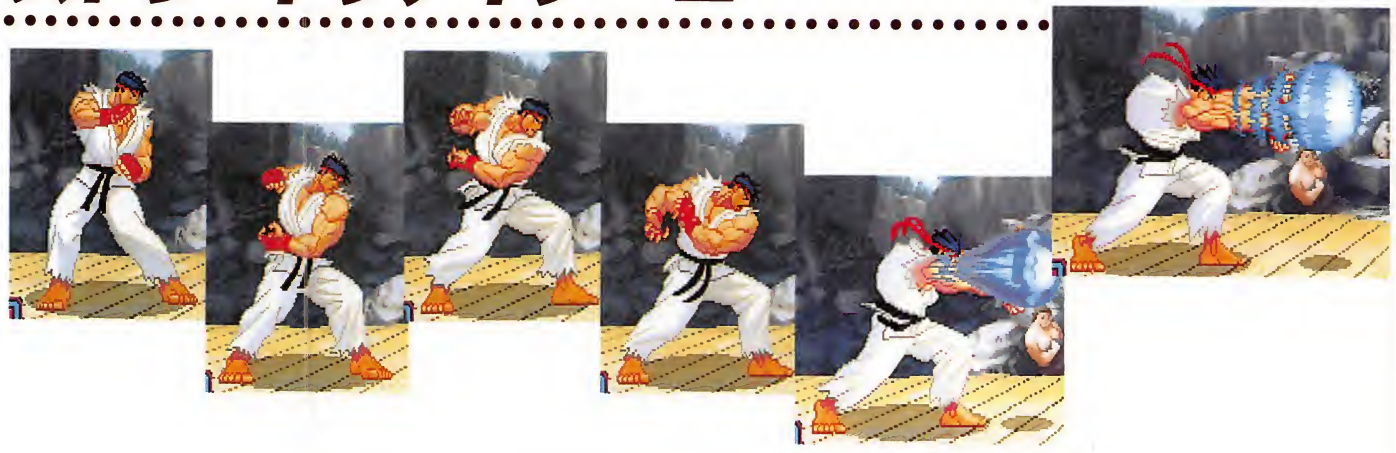
▲ブロッキングに成功すれば、スキを見せている相手にスーパーアーツをたたき込むことも可能だ（コマンド入力はかなりむずかしいが）。

相手の攻撃を受け流し、反撃の糸口をつかむことのできる“ブロッキング”という動作が可能になった。しかし、ブロッキングを行なうには、攻撃を察知する能力がプレイヤーに問われる。狙うべきは、確実性の高いガードか、リスクをともなうがチャンスも生まれるブロッキングか……？

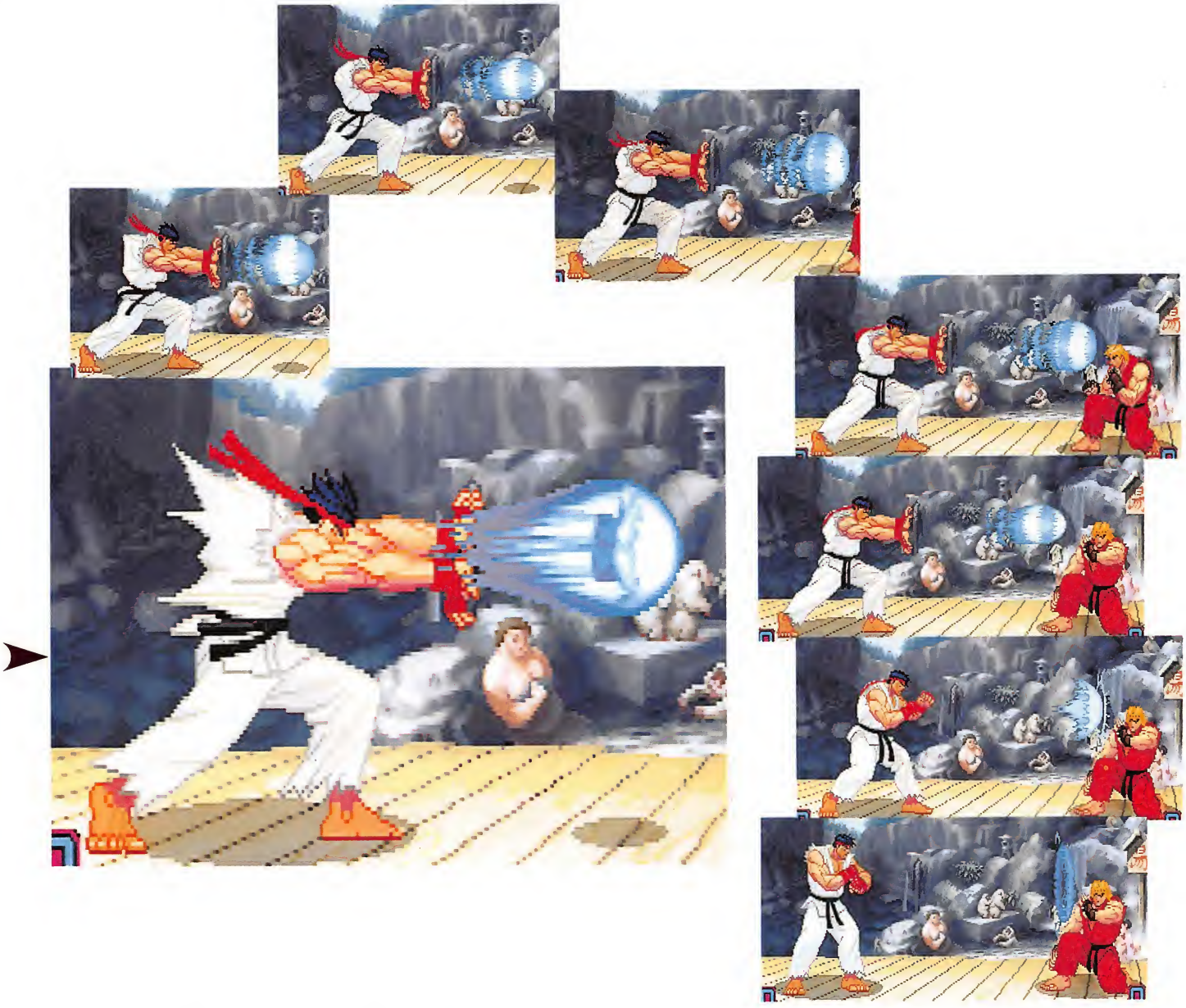
スーパー
ストリート
ファイターⅡX

ストリート
ファイター
ZERO2

ストリートファイターⅢ



SUPER GRAPHI



FINE CS

『ストIII』のキャラの動きは、あの『ヴァンパイア』シリーズをも超えるグラフィック枚数で作られている。上に並べた連続写真は、『スパIIX』『ストZERO2』そして『ストIII』それぞれにおける、リュウの波動拳の全アニメーション・パターンだが、4〜5枚で構成されている2作品に対して、『ストIII』の動画枚数はおよそ3倍。まったく同じに見える写真も、よく見れば、胴着のシワが微妙に波打ち、ハチマキがたれ下がっていく姿が描き込まれているのに気づくだろう。新基板「CPーシステムIII」の性能をフルに活かして、ひとつひとつの動作が、このレベルで描かれているのだから、驚嘆の声をあげずにはいられない。

アレックス

ニューヨークは路地の一つに、雄叫びが響く。
「食らえぃ！ ボディスラム、クリスマススペシャル！」
もうすぐクリスマス、雪まで積もっているのに汚い路地でストリートファイトか、受けるんじゃなかったぜ！
アレックスは思った、今度の修行の旅はとりあえず暑くて路地のないところに行こう。

●家族

米国出身。ニューヨークはマンハッタンに生活する青年格闘家。両親とは少年時代に生き別れている。

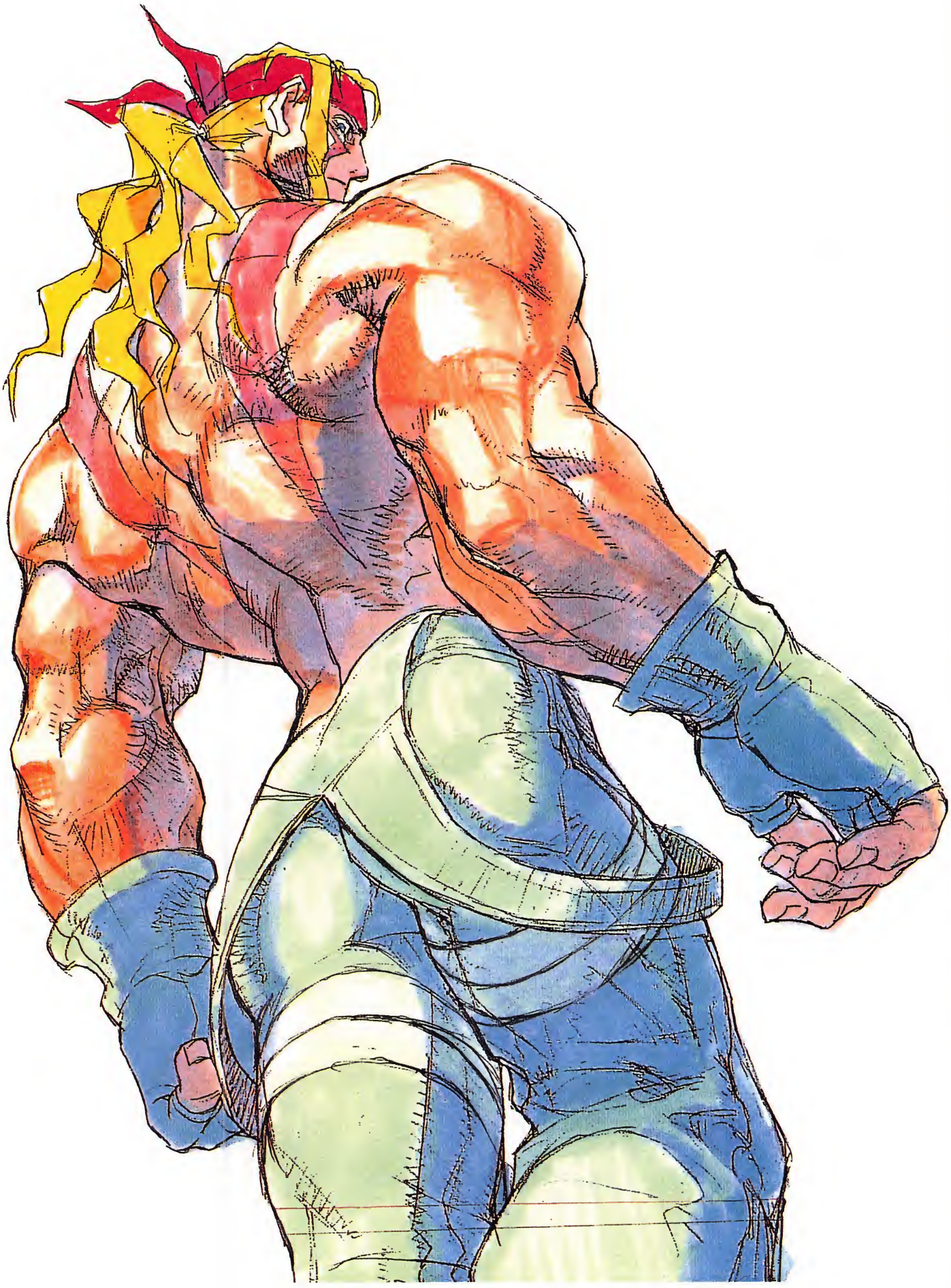
今は父親の親友トムのもと、その経営する格闘技のジムでトレーニングの日々を送っている。トムは退役軍人だが、米軍屈指の格闘戦のインストラクターとして基地をまわっていることが多い。普段はトムとその14歳の娘パトリシアの3人で暮らしている。

●性格

竹を割ったような性格のうえに無神経。口数が多いわけではないが、物事をはっきり言ってしまうためトラブルも多い。憎めない性格ではある。

●格闘スタイル

大きな体躯を感じさせない瞬発力と強靭な体力で相手の懐に跳び込み、パワフルな投げ技とパンチ力を武器に闘うファイター。

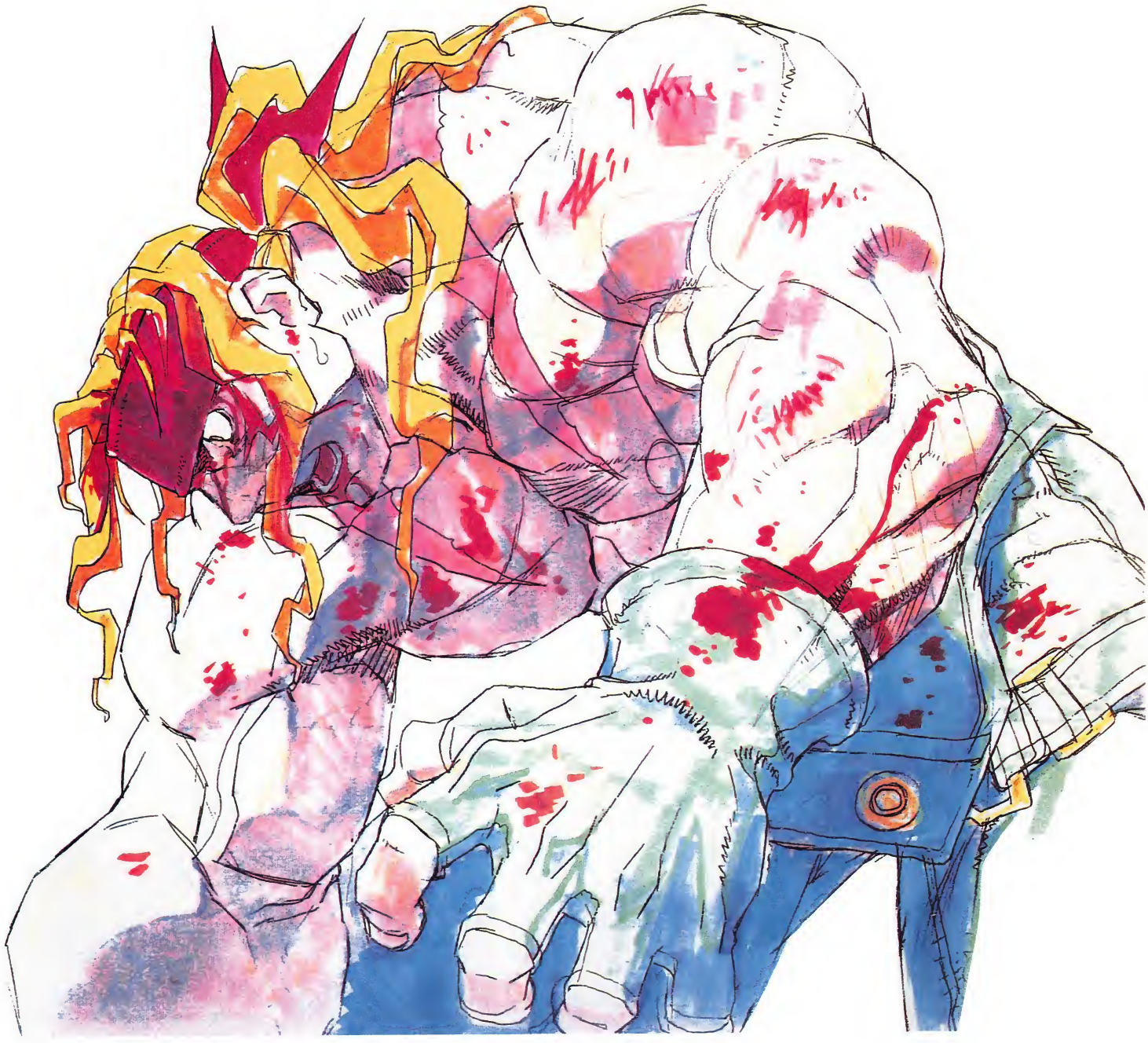


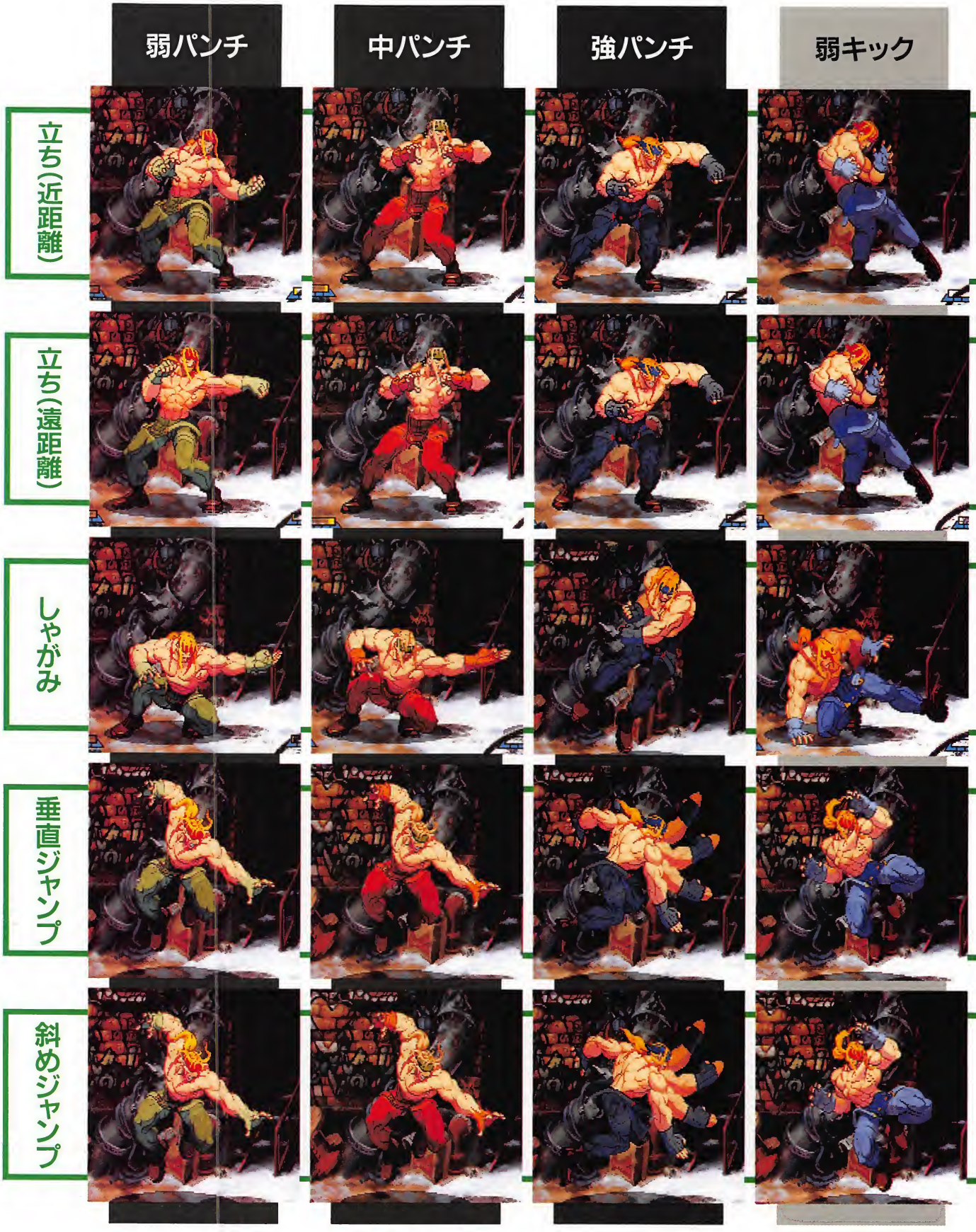
ALEX

父と慕い、最強の格闘家と信じていたトムが地に伏した瞬間、アレックスの前に道が開かれた。トムをいともたやすく下した金髪の格闘家。その背後に、とてつもなく広い世界があることを、アレックスは悟ったのだ。摩天楼の麓で、トレーニングに明け暮れる日々は終わった。今度は己の眼、己の拳で、世界を実感するのだ。道が示されれば、あとは踏み出すのみ。

「負けられないんだ……。オレなりの理由があるのさ」

格闘家の本能に突き動かされ、アレックスは歩みはじめる。その道が、あの金髪の男へとつづくことを信じて。




弱パンチ
中パンチ
強パンチ
弱キック
立ち(近距離)
立ち(遠距離)
しゃがみ
垂直ジャンプ
斜めジャンプ

基本技

ALEX

大柄で、しかも鍛え上げられた肉体からくり出される攻撃は、いずれもシンプルだが威圧感は十分。おもに、チョップやエルボー、ドロップキックといった、プロレス系の技を使う。

START GRAPHIC

フライング・ニードロップ

跳びヒザ蹴りを相手の腹部に当て、そのままの体勢で地面に落下する。ヒザと地面にはさまれた肋骨や内臓が、無傷ですむことはまずない。

必殺技

ALEX

パワーボム

持ち上げた相手を地面にたたきつけ、後頭部にダメージを与える。相手をかかえたまま跳び上がることで、重力と互いの体重を破壊力に上乗せできるが、それにはアレックスのような卓越した筋力が必要となる。

エアスタンピート

相手の頭上に跳び乗り、全体重をかけて押しつぶす。

フラッシュチョップ

相手の側頭部に向けて逆水平チョップをはなつ。上半身をひねることで生じた反動と、鍛え抜かれた筋肉の質量が相乗効果をもたらし、相手の戦闘能力を失わせるのに十分な破壊力を生み出す。

スーパーアーツ

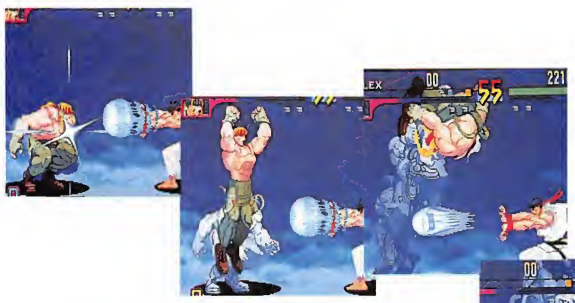
ALEX

ハイパーボム

2度にわたるスープレックスからパワーボムへと、流れるように相手を投げる。後頭部への打撃だけを目的とした、ムダのないコンビネーションだ。

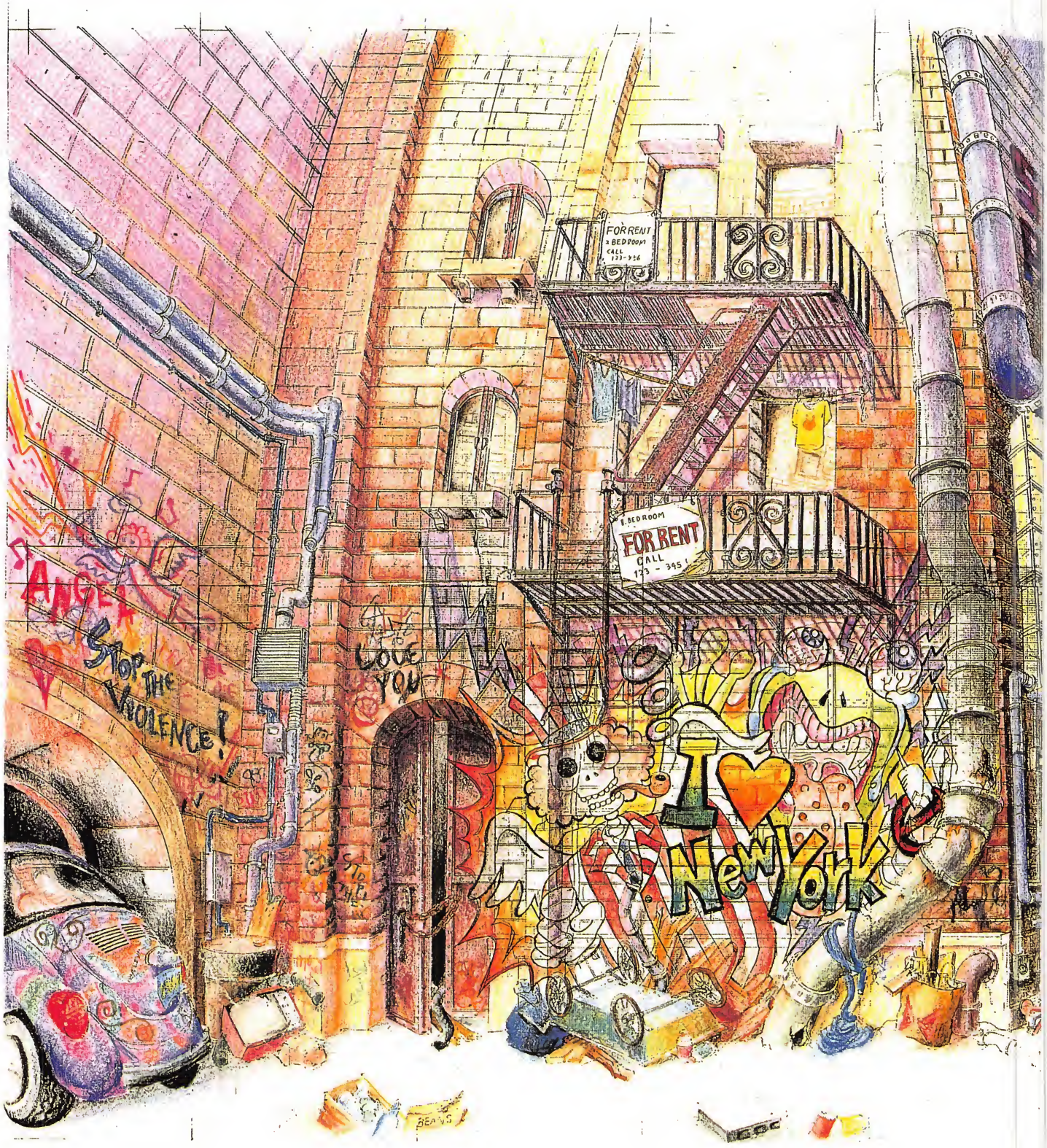
ブーメランレイド

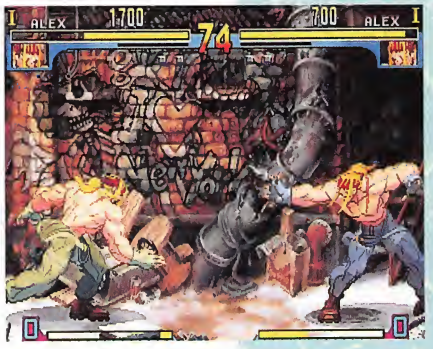
フックとチョップの連打で相手の動きを止め、一瞬のスキをのがさずパワーボムでトドメをさす。



スタンガンヘッドバット

上空から相手の頭をつかみ、その意識がとだえるまでヘッドバットをたたき込む。


FOR RENT
2 BEDROOMS
CALL
123-456
2 BEDROOM
FOR RENT
CALL
123 - 3451
ANGEL
STOP THE VIOLENCE!
LOVE YOU
I ♥ New York



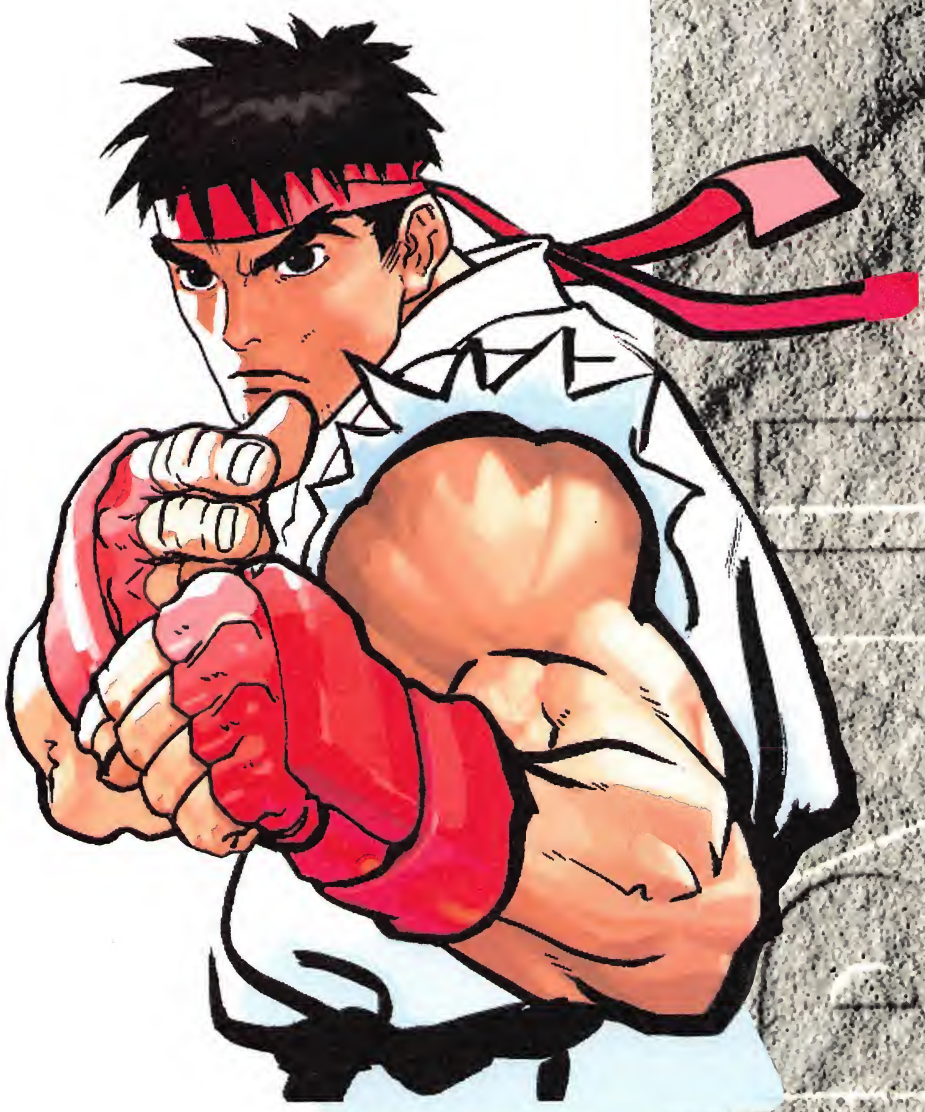
ニューヨーク 路地

スラム街を思わせる、うすぎたない裏路地。正面のレンガでできた建物には、貸し部屋が用意されているようだ。カベには「I ♥(LOVE) New York」と描かれている。

WINNING GRAPHIC

リュウ

リュウ自身、日本の温泉の湯につかるのはしばらくぶりのことだった。
ケンが「会わせたいヤツがいる」と言って、合流場所に日本の温泉宿を指定してきたのだ。
「たまにはちゃんとした温泉宿もいいな」
鍛えられた肩にあたる打たせ湯が、大理石にでも落ちたかのように激しく弾けている。
「ケンも、もう3歳の男の子の父親か……。父親ともなると、俺に付き合って山籠もりするのも大変かな」
故郷日本の温泉につかって、さすがのリュウも時の流れを感じずにはいられなかった。



●家族

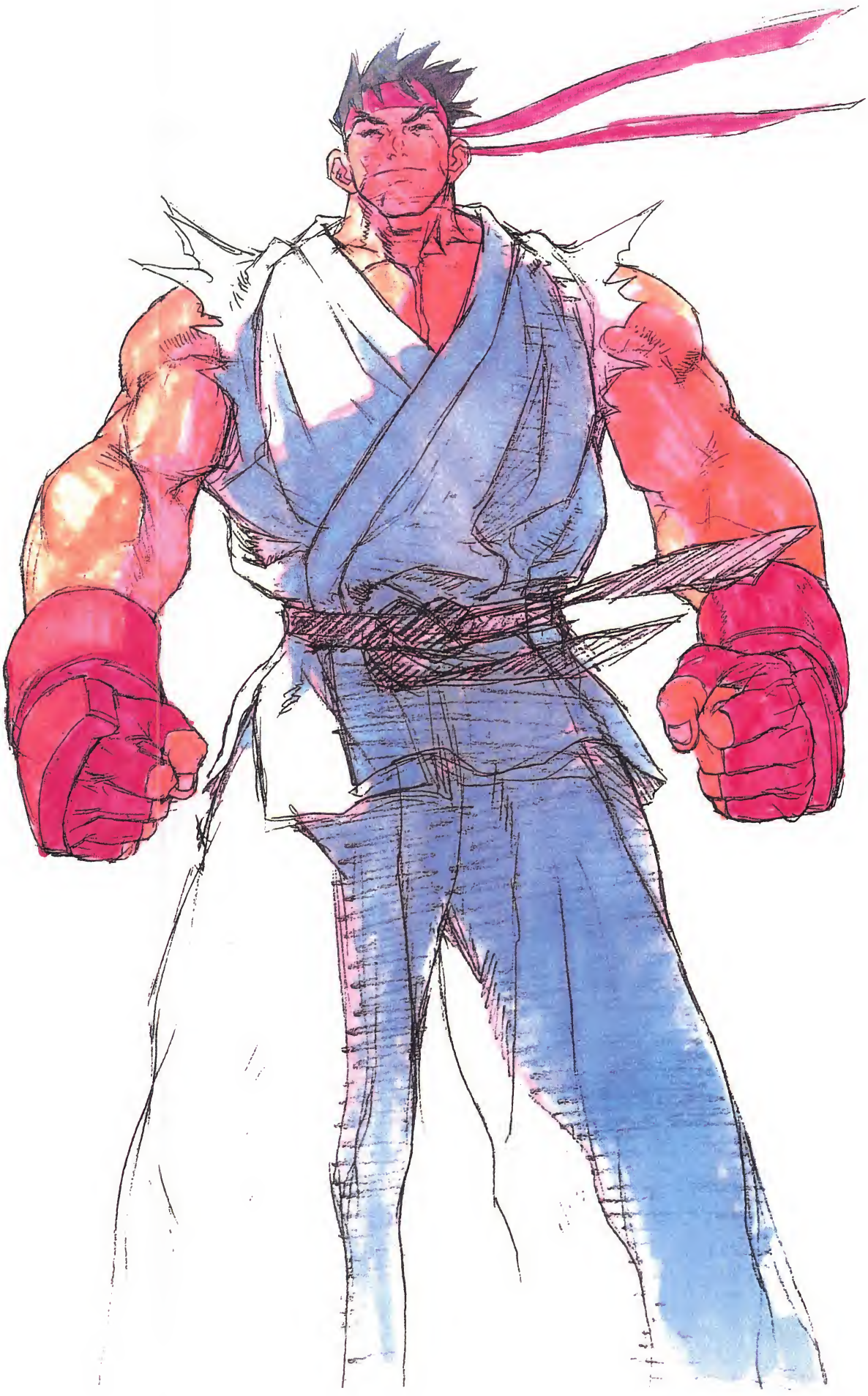
日本出身。友人は世界中にいるが、いまだ真の強さを求めてさすらう格闘一代。親友のケンは子供ができてから付き合いが悪くなった。

●性格

義理堅く正義感が強い。ゆえに修行とはいえ、相手を傷つけることもある格闘の世界では、彼の行動と言動は、慎重で思慮深くなっている。

●格闘スタイル

空手をベースにした独自の格闘技を使う。派手な動きを好むケンとは対照的に、堅実でムダのない技の組み立ては地味にも見えるが、瞬間の好機には輝かんばかりの激しさを見せる。その技のひらめきは、対戦相手さえたびたび魅了する。

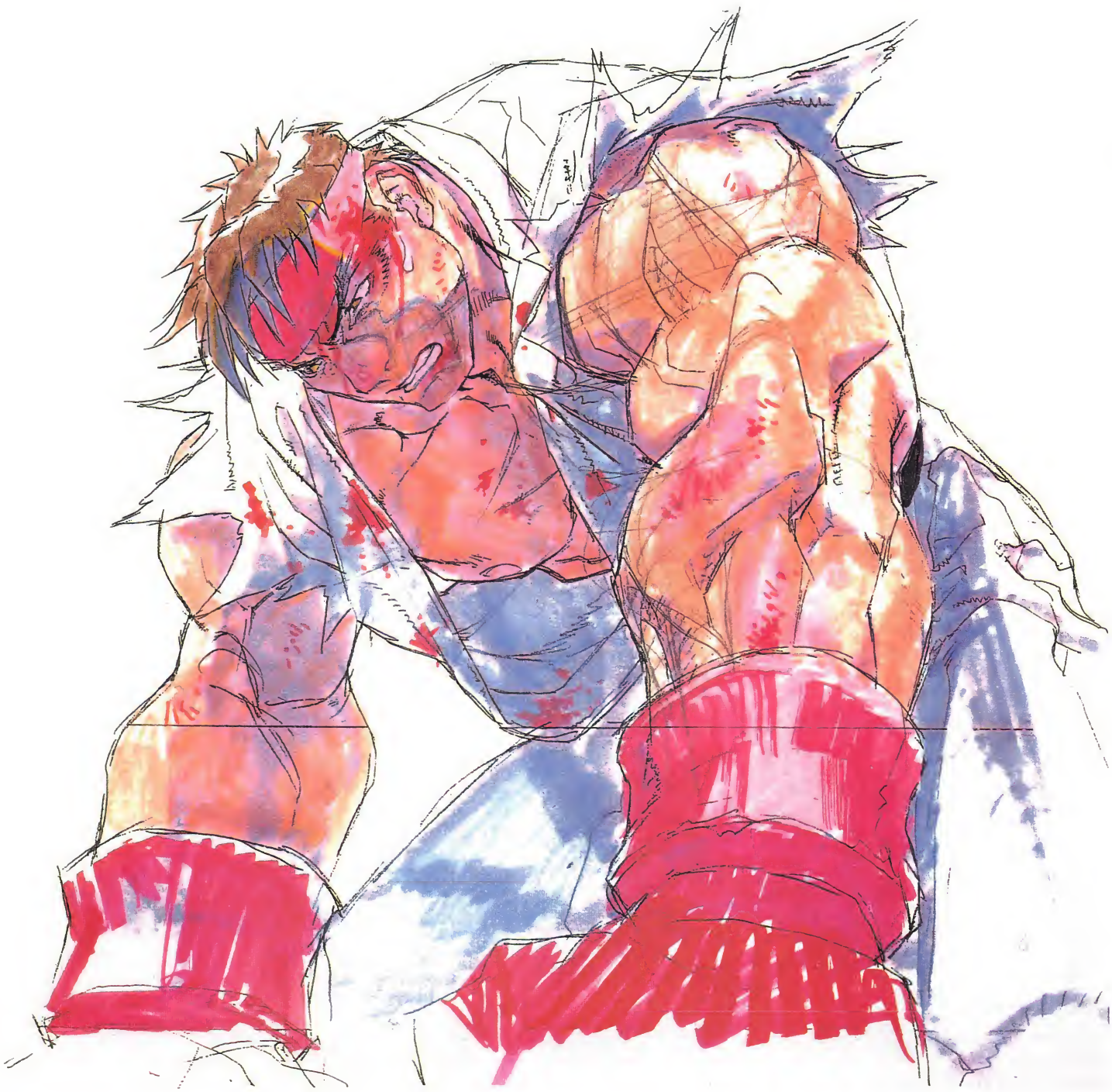


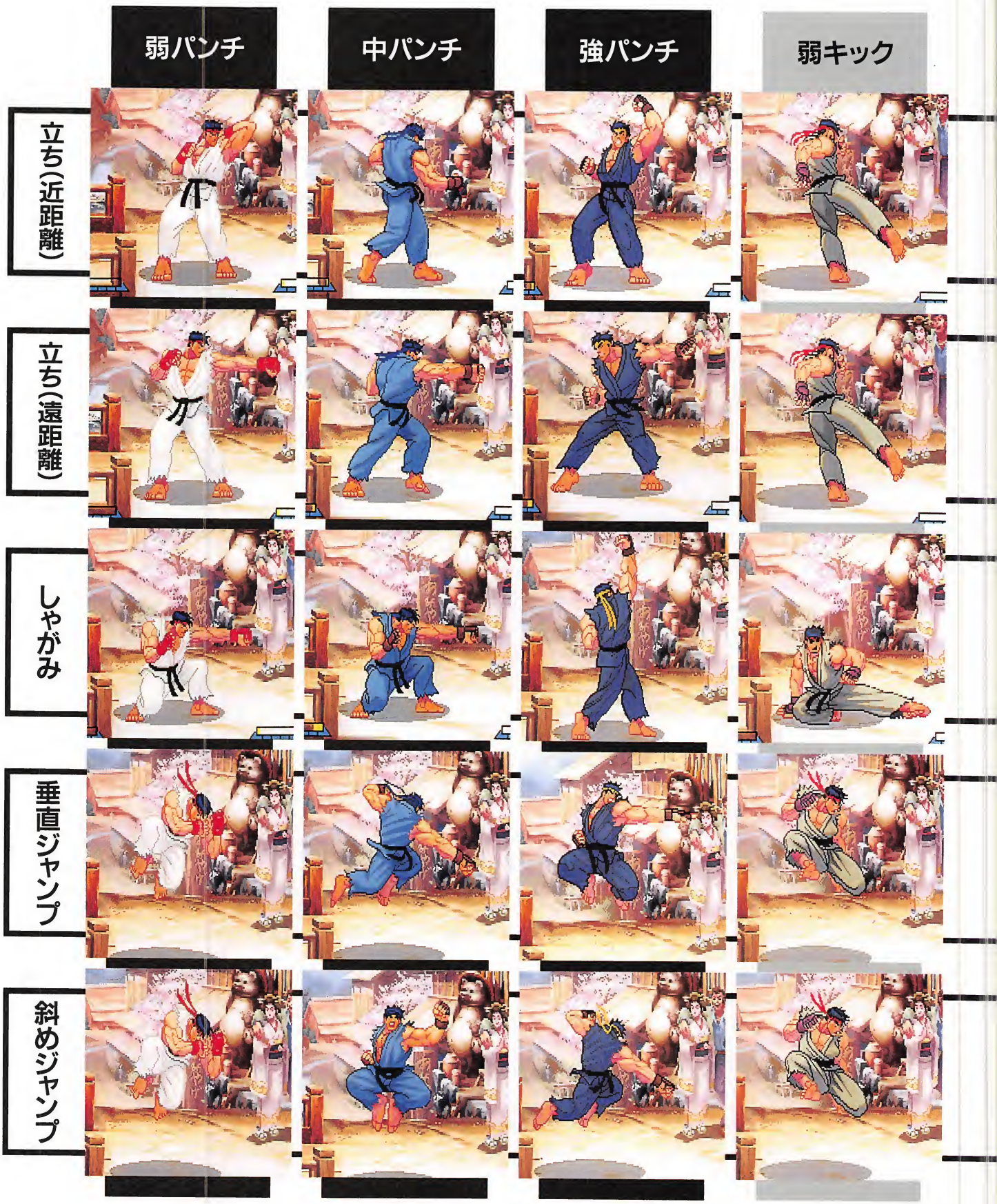
RYU

その拳は、ありとあらゆる格闘家を魅了してやまないという。彼の名はリュウ。孤高に身を置き、鍛錬に徹する格闘家。リュウと闘った者はみな、口をそろえて言うだろう、ヤツは最強だと。しかし、リュウは思う。

「世界は広い！　人の強さにかぎりはないのか……」

彼の求める“真の強さ”とは、何なのだろう。いまだわからぬまま、世界各地を流転する。無数の勝利と敗北を積み重ね、その先に何が見えるというのか。答えなき問いを課し、リュウは一人荒野を行く。拳に導かれる旅路の果て、真の最強をつかむまで。

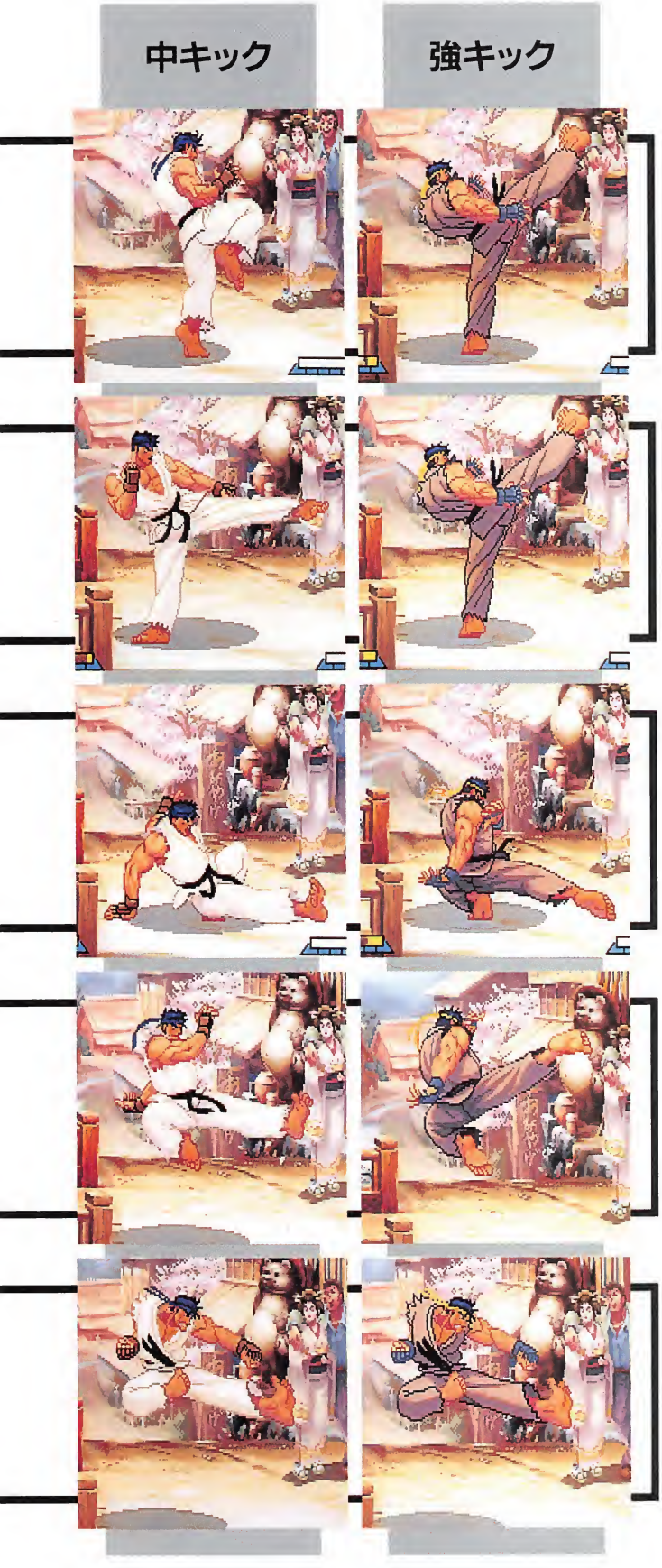


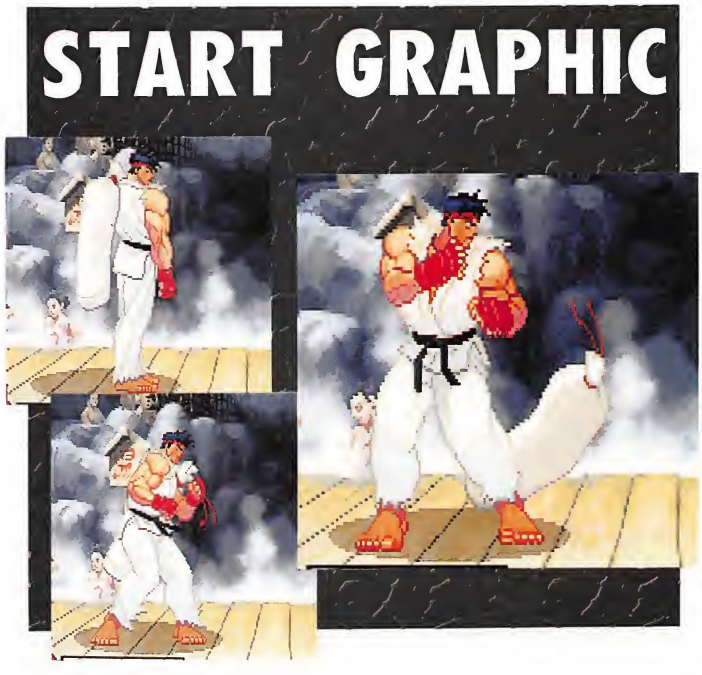

弱パンチ
中パンチ
強パンチ
弱キック
立ち(近距離)
立ち(遠距離)
しゃがみ
垂直ジャンプ
斜めジャンプ

基本技

RYU

その風貌からもわかるように実戦空手の使い手。しかし、若いころに師を失ったため、現在のスタイルは空手のそれとは微妙に異なる。自分なりの改良と追加をほどこしたようだ。





必殺技

RYU

竜巻旋風脚
（たつまきせんぷうきゃく）

全身をひねり、その反動で連続回し蹴りを仕掛ける。跳び上がりながらの攻撃であるため、大柄な相手の頭部をとらえることもできる。

波動拳
（はどうけん）

人体から発せられる“気”を手のひらに集約し、両腕を突き出して前方へ飛ばす。触れた相手を気で吹き飛ばすという技は広く知られているが、気を飛び道具として使用するのは、並大抵の努力で実現できることではない。

昇龍拳
（しょうりゅうけん）

下半身の強力なバネを利用して、アッパーと跳びヒザ蹴りを同時にくり出す。すばやく、そしてするどい動きの前には、相手のあらゆる攻撃が打ち砕かれることだろう。

スーパーアーツ

RYU

真空波動拳

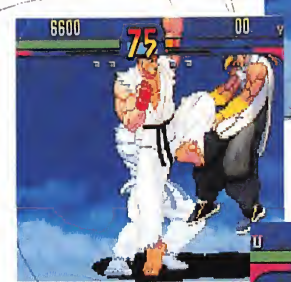
（しんくうはどうけん）

技の原理は波動拳と同じだが、集約させた気は波動拳のそれよりもはるかに大きい。気が内部で激しく対流しているためか、周囲には衝撃波が発生しており、そのぶん破壊力も数倍にふくれあがっている。

電刃波動拳

（でんじんはどうけん）

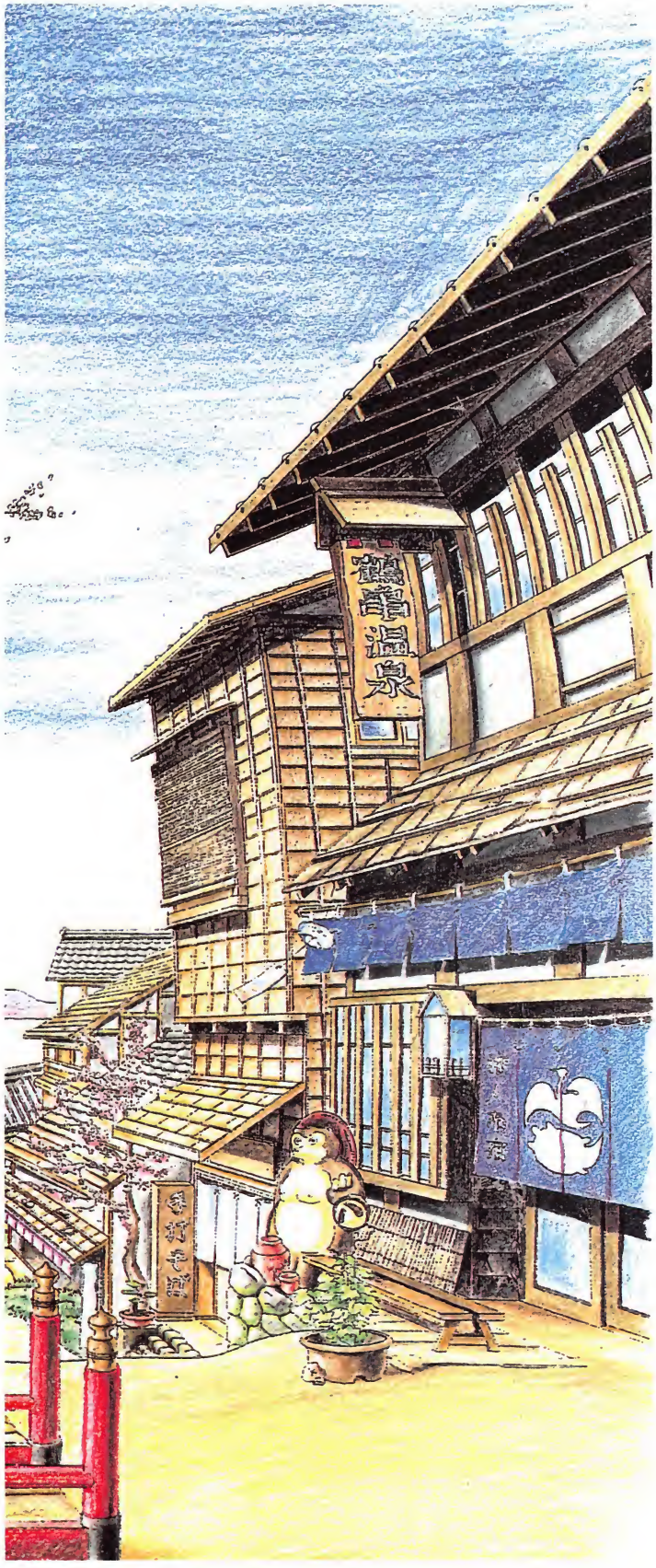
気を集約するとき、波動にいくつかの層を作り、交互に反転させて電気を発生させる。これを食らった者は感電し、外傷のみならず、大量の電流によってその体内に多大のダメージを残すことになる。

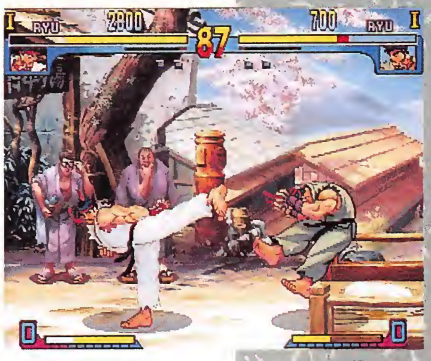


真昇龍拳

（しんしょうりゅうけん）

すばやい右アッパーで相手の動きを止め、間髪入れずに左アッパーと跳びヒザ蹴りをくり出す。急所の１つであるアゴへの集中攻撃を目的とした、一撃必殺のコンビネーション。





日本 温泉旅館

古風な旅館と小川の流れ、そして舞い散る桜の花びらが風情をかきたてる。海のむこうに富士山が見えるところから、場所は伊豆半島、もしくは静岡～御前崎あたりと推測される。

WINNING GRAPHIC

ユン&ヤン

「そんなことぐらいでもめるんじゃないぜ」
ユンは地面に散らばったリンゴを拾いながら、怒りの納めどころを逸してさらに荒れる大男に話しかけた。
「これはやらなきゃ治まらないな……」と思うが早いか、ユンの前掃腿が男の足を払う。
男はつぎの瞬間宙に浮き、背中から地面にたたきつけられた。
「やりぁがったなこの野郎！」
ふらふらと立ち上がろうと男が顔を上げるのと同時に、ユンの拳が男の鼻っ柱に打ち込まれた。
男は完全に気を失って倒れた。
「なんだまたかい、兄貴」
ユンのあまりの早業に止めることもできず、弟のヤンはいつもの愚痴をこぼすだけだ。
「ケンカの仲裁がいつもこんなんじゃ、あとの始末が厄介なんだぜ……」
「大丈夫さ、今の一撃じゃ誰にやられたかなんて記憶も吹っ飛んでるぜ！」
「……何言ってんだか、大勢の前で暴れておいてばればれだ……」
兄の脳天気な言葉にうんざりする弟だった。

●家族

香港出身。赤ん坊のときに両親と別れた。名付け親に裏社会の8人のボスたちを持ち、上海で菜館を営む祖父のもとで育つ。今では2人そろって、街の若きリーダーとして信頼されている。

●性格

兄は明朗快活な若大将タイプ、直感的な判断力に優る。弟は沈着冷静な参謀タイプ、その洞察力と大局を見きわめる力で兄を助ける。

●格闘スタイル

兄弟一緒に祖父にさまざまな中国拳法で鍛えられる。すばやい技の連続で相手の勢いをそぎ、強烈な発勁による必殺の一撃を使う。

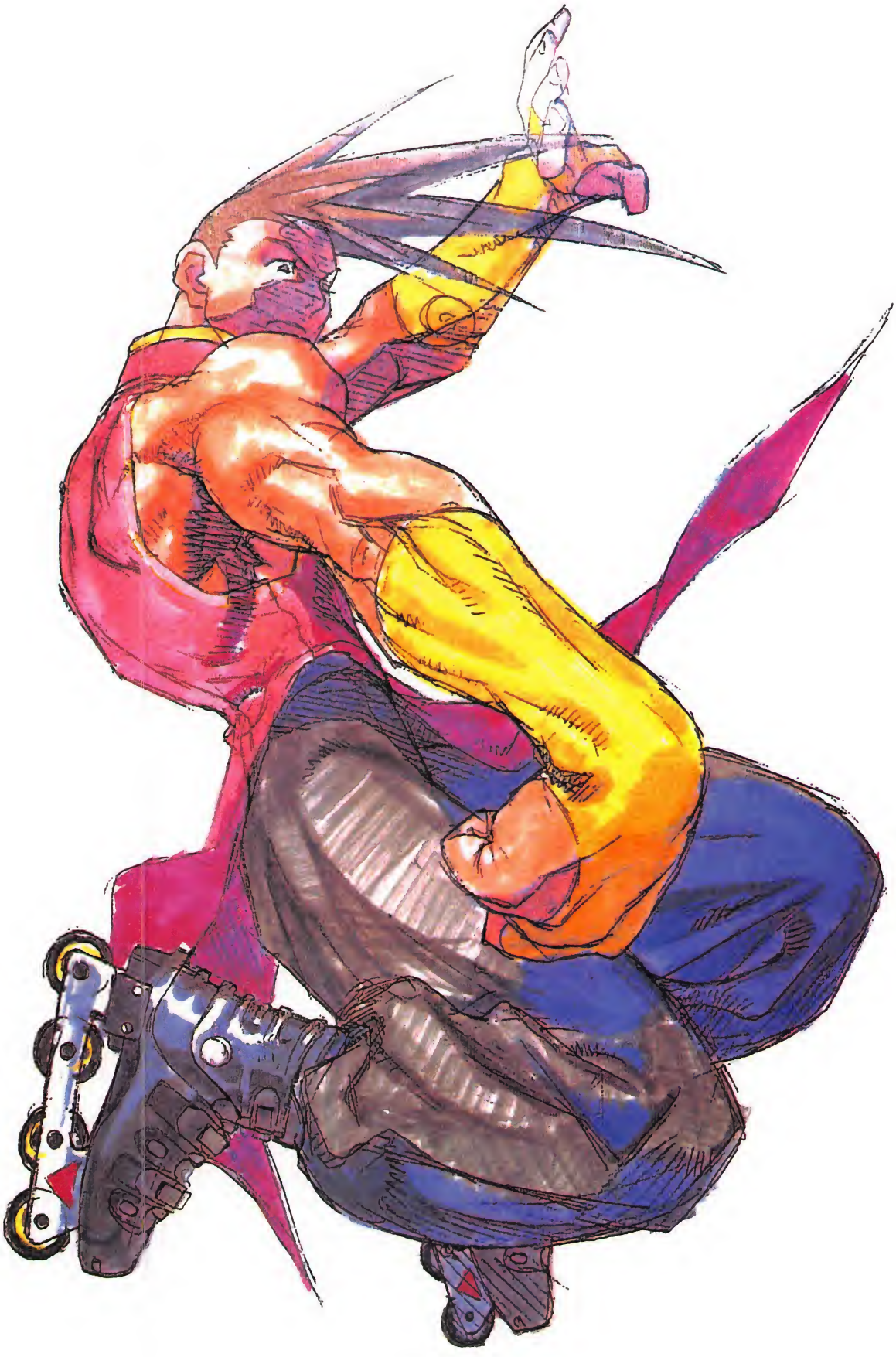
技の切れ味は兄弟で優劣をつけがたいが、兄のユン（帽子）は刹那のひらめきで疾風のごとき技の連続により対戦相手をたたきのめす。弟のヤンは大波のうねりのごとき技の連続で対戦相手を己のペースに巻き込み倒す。

YUN

その街に住む者なら、彼らを知らなければモグリだ。双龍と称される双子の片割れにして、香港きっての暴れん坊。拳法使いのユンは、誰からも慕われる街のリーダーだ。得意とする直感で刹那の流れを見切るとき、彼の拳は電光石火のひらめきを宿す。格闘に不利と言われる小柄な身体も、ユンにとっては大きな武器だ。

「あれ？　ひょっとしてアンタ、勝てるかなって、思ってた？」

生意気な語気も、絶対の自信に裏打ちされたもの。蒼穹の光を写し天駆ける疾風を、何人も止めることはできないのだ。

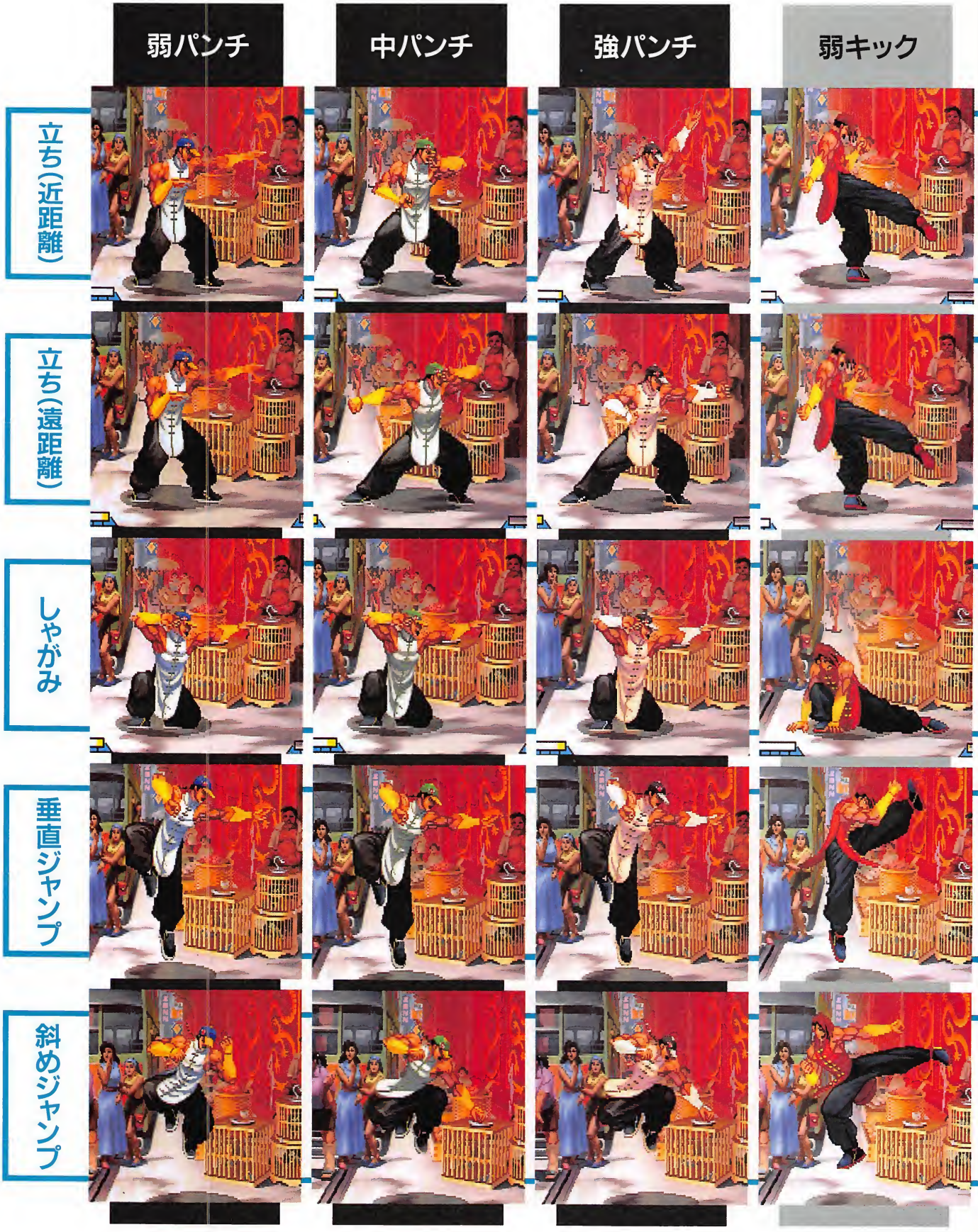


YANG

疾風の龍を知る者なら、その傍らに立つもう１人の龍も承知のはずだ。ヤンは、双子の兄ユンとともに、リーダーとして信頼を得る若者である。聡明でつねに一歩引き、全体を見渡すヤン。ユンのやんちゃにあきれながらも、後方でサポートすることは忘れない。ユンと同じ師、同じ拳を持ちながら、ヤンの戦法は微妙に異なる。泰然自若たるかまえのなかに、流れを見きわめる眼力が潜む。

「熱くなれば勝てるほど、アマイものじゃないよな」

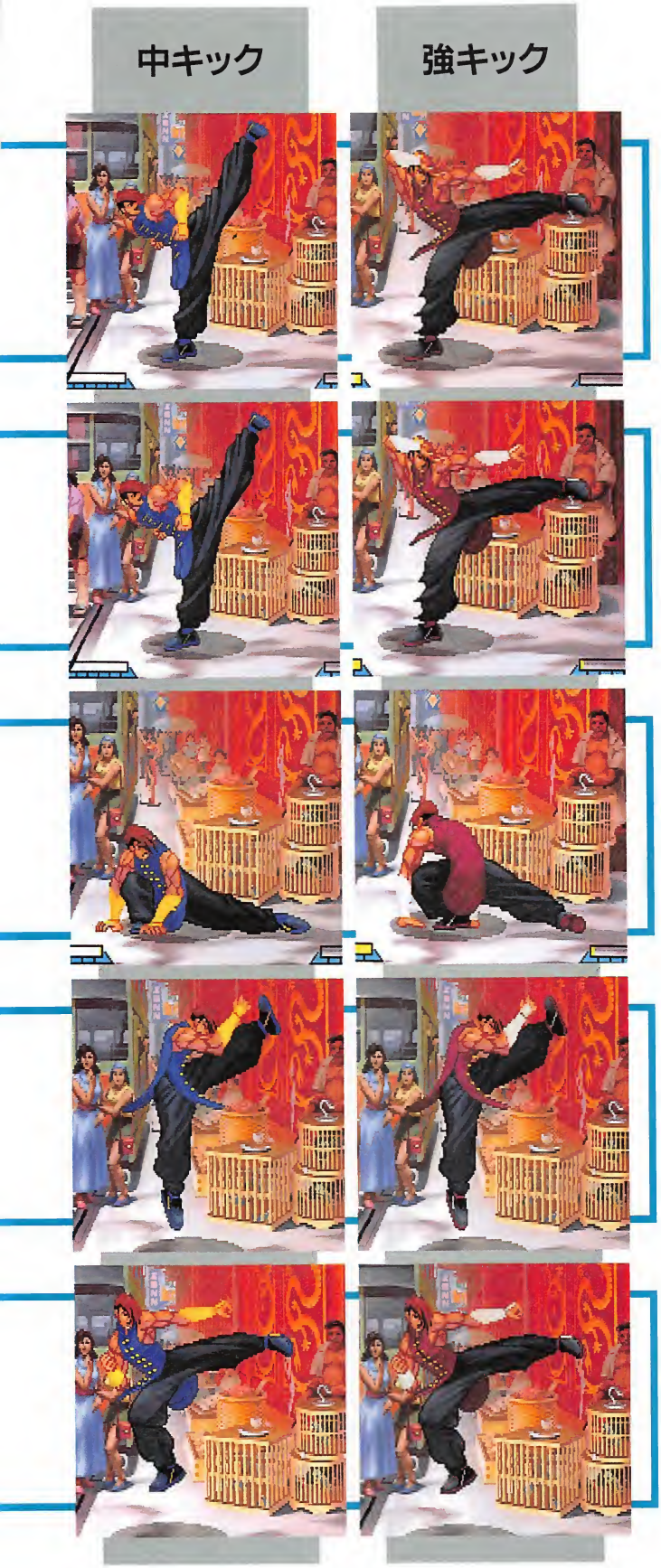
冷静な口調が、勝利は当然の結果と告げる。大海の深みを抱きうねりくる波濤を、何人もさえぎることはできないのだ。


弱パンチ
中パンチ
強パンチ
弱キック
立ち(近距離)
立ち(遠距離)
しゃがみ
垂直ジャンプ
斜めジャンプ

基本技

YUN & YANG

兄のユン（帽子をかぶっているキャラ。Ⓟボタンで選択）と弟のヤン（前髪の長いキャラ。Ⓚボタンで選択）は、外見や性格こそちがうが、まったく同じ拳法を使う。完全な同キャラと考えていい。



START GRAPHIC

必殺技

YUN & YANG

虎撲子
（こぼくし）

震脚を踏むと同時に、手のひらより発勁をはなつ。小さな動作から信じられないほどの威力を発揮する、拳法の極意の１つ。

前方転身
（ぜんぽうてんしん）

相手の肩に手をかけ、華麗に舞い上がって背後をとる。

雷蹴
（らいしゅう）

上空から急降下する、奇襲の蹴り。その姿は、おそいかかるワシとも、ひらめくイカヅチとも形容される。

穿弓腿
（せんきゅうたい）

相手のふところにもぐり込み、アゴを狙って蹴りを突き上げる。攻撃動作がややオーバーになっているのは、２人がハデさを好むゆえか。

絶招歩法
（ぜっしょうほほう）

拳をかまえて跳びかかる。震脚を応用して、短い予備動作から予想もできない跳躍力と破壊力を生み出すのが特徴。間合いが離れているからと言って安心している相手は、この一撃で沈んでしまうにちがいない。

スーパーアーツ

YUN & YANG

転身穿弓腿
（てんしんせんきゅうたい）

前転で間合いをつめ、相手のアゴめがけて数発の蹴りをはなちつつ、天高く跳躍する。

幻影陣
（げんえいじん）

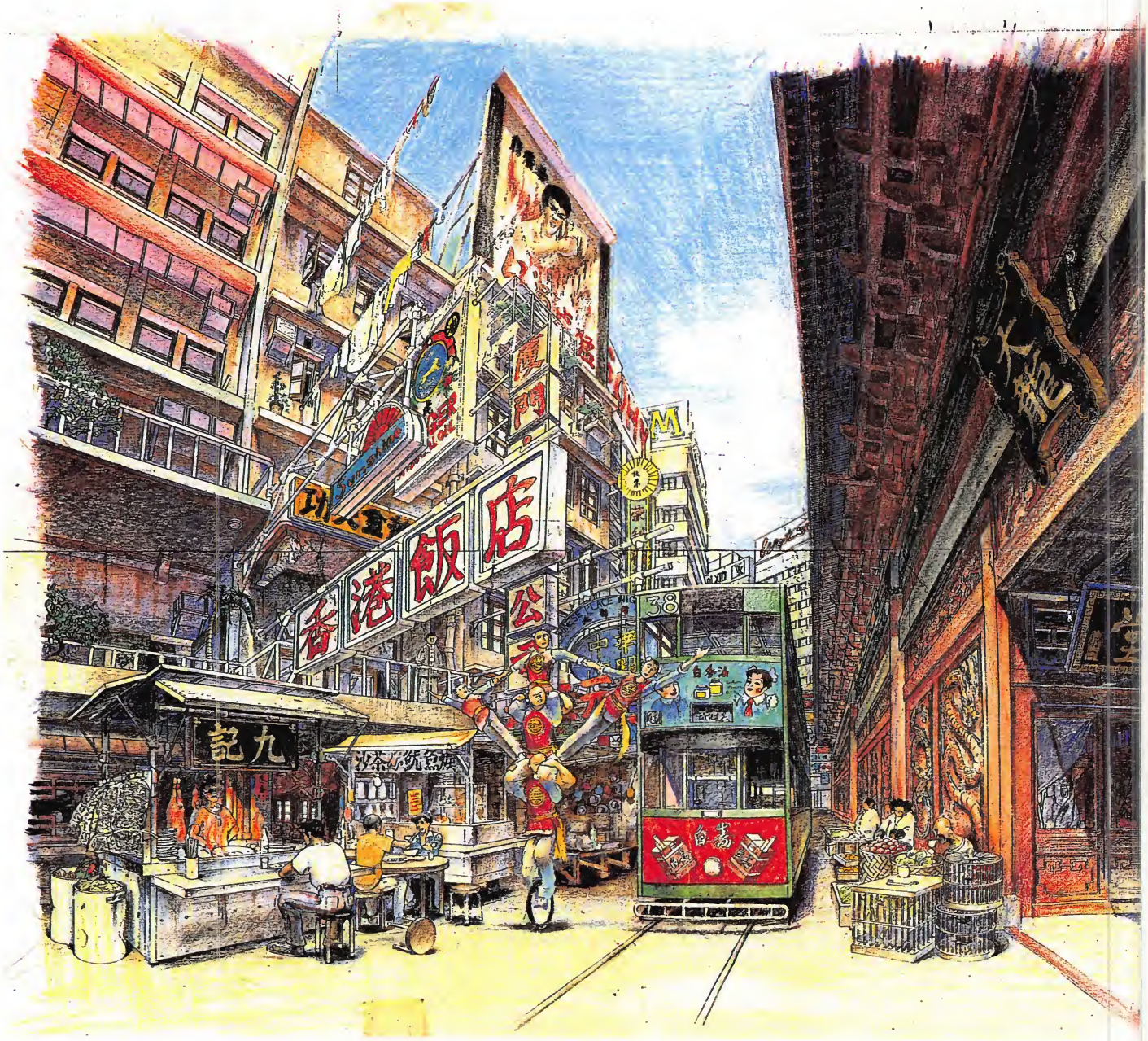
肉体能力を限界まで引き出し、一時的にすばやい攻め手を可能とする。疾風のごときその動きは、残像さえ見えるほどだ。

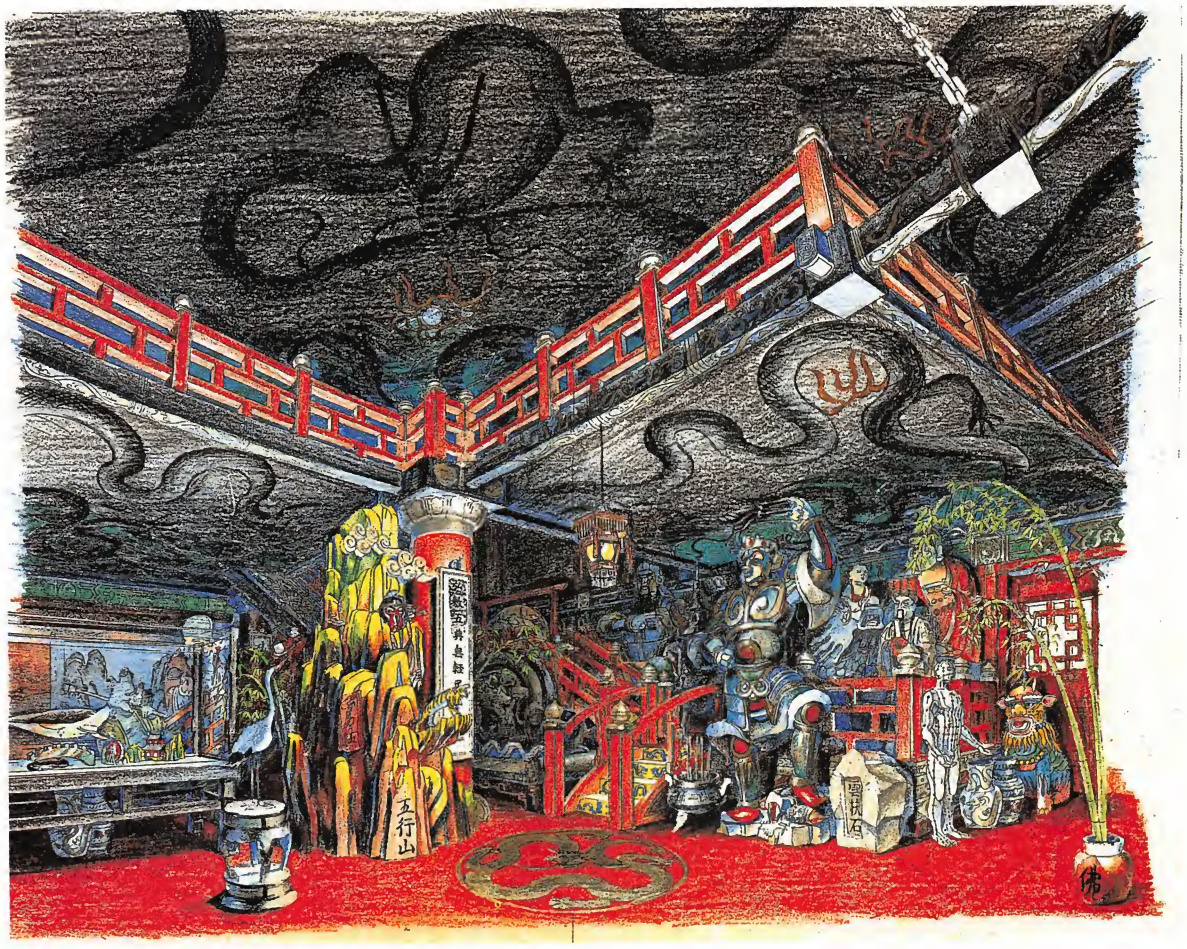
槍雷連撃
（そうらいれんげき）

ひと呼吸のうちに数発の攻撃をたたき込む。食らった者は、何十発も殴られているような感じを受けるという。

香港 路面電車

雑多な雰囲気がいかにもな感じの、繁華街の一角。遠くにはさりげなくカプコンのロゴがある。右の巨大な建物は、ラウンド2以降の闘いの舞台。あまり大暴れすると店主に悪いかも？

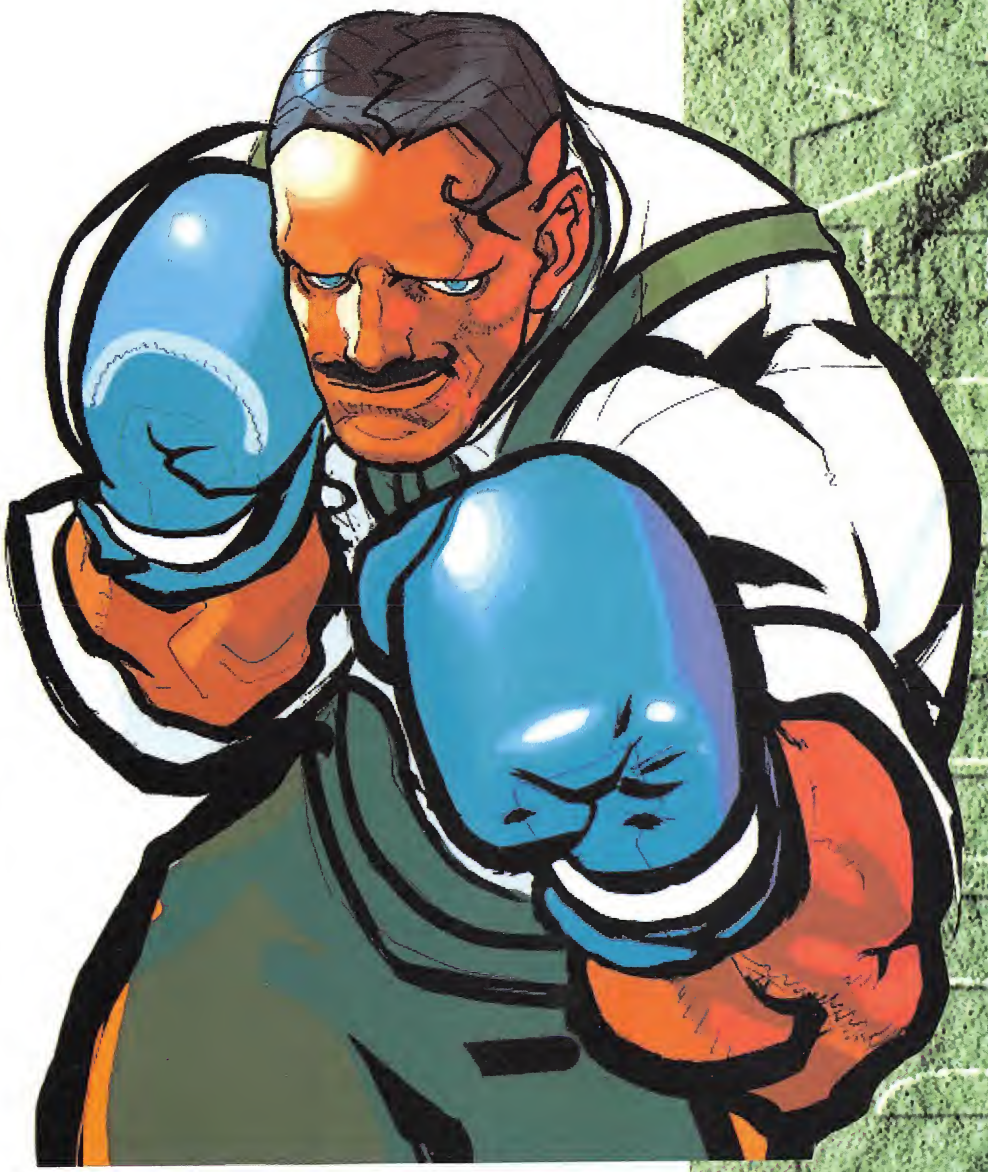




WINNING GRAPHIC

ダッドリー

車のフロントガラスにロンドンの霧のような雨がまとわりつきはじめると、
ダッドリーの脳裏にあの日のことが思い出されるのだった。
成功した父に美しい母親、大きな屋敷、何不自由ない少年時代との別離の日。
父の些細な事業の失敗からだまされ全財産を失ったあの日も、こんな雨が降っていた。
彼のボクシングでの成功で再起が成った今でも、あの日の屈辱は忘れない。
「失った屋敷、会社、すべては我が家に取り返した。あと一つあの車をのぞいて」
世界に数台しか残っていないジャガー、それは父の青春と誇りそのものだった。
「何としても、もう一度この手に……」
だが、ブラックマーケットに流れたらしいその車の行方は、
まともに探したところで、まったくといって知れなかった。



●家族

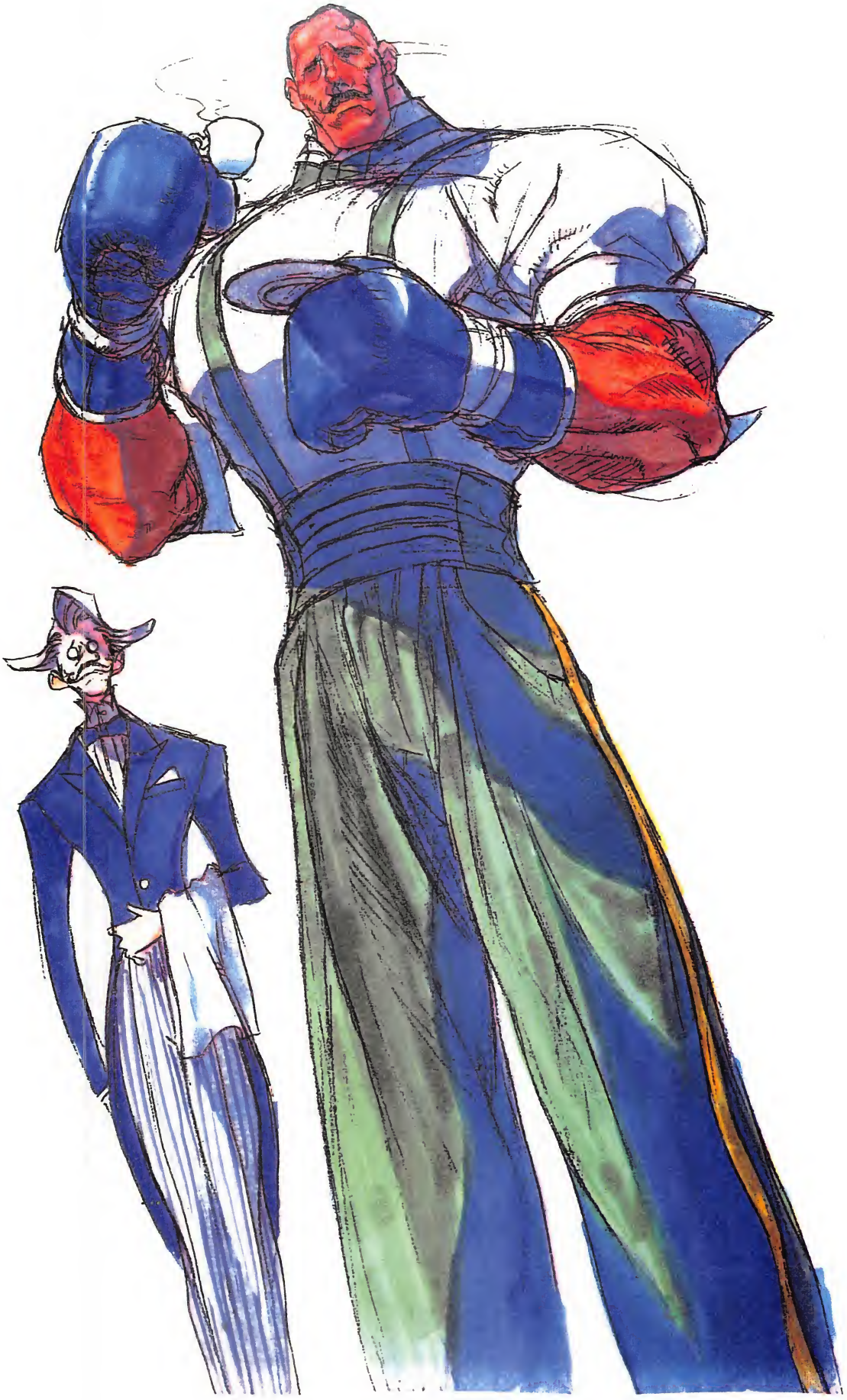
英国出身。父は英国でスポーツ選手として成功し、事業でも成功を収めた人物。ダッドリーは少年時代を不自由なく過ごした。大学時代の父の事業の失敗も、今度は彼がプロボクサーとして成功することで取り返すことができた。

●性格

誇り高くダンディズムに生き、何事にも完璧を目指すが他人には結構甘い。

●格闘スタイル

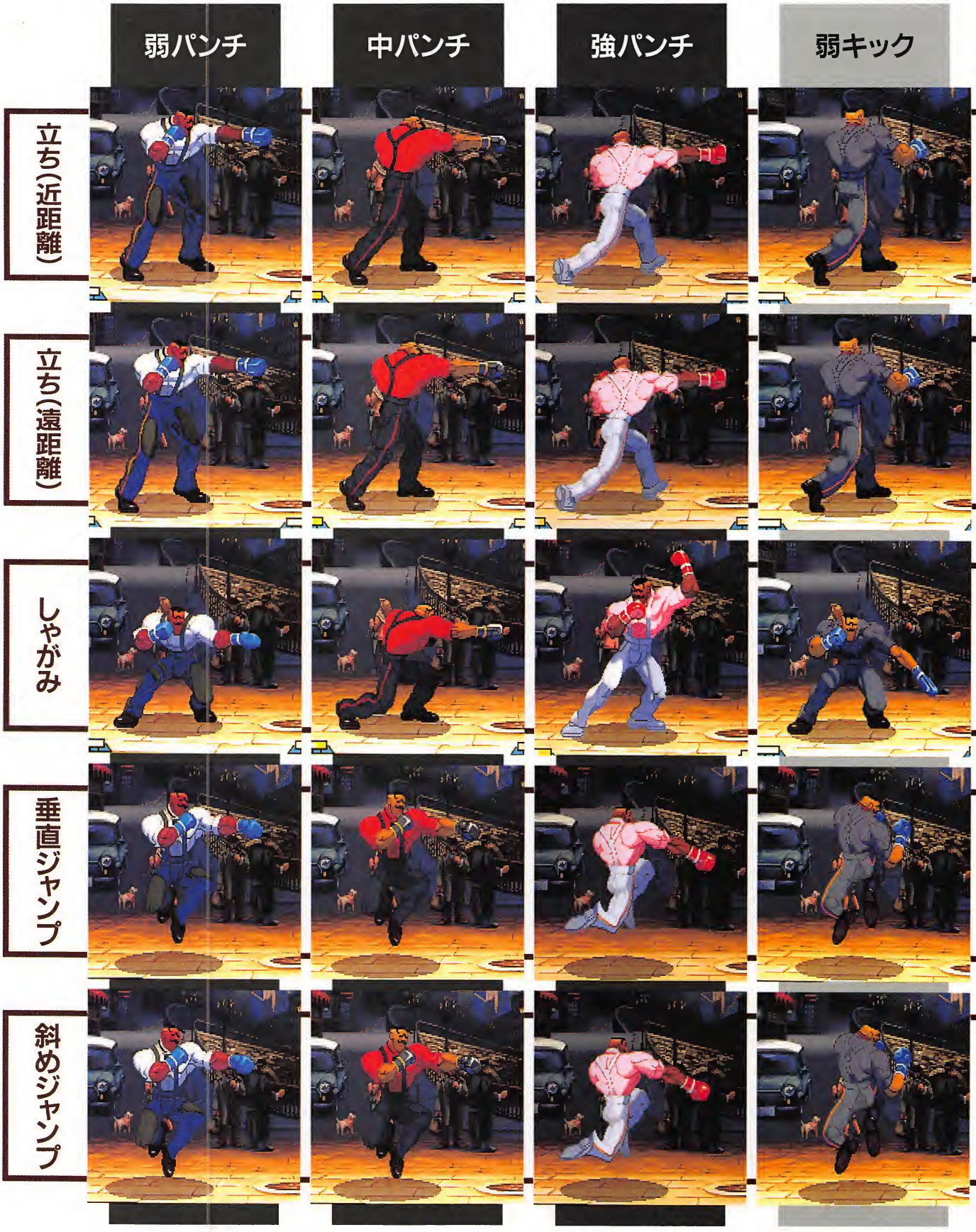
ヘビー級ボクサーとしては小さいほうだが、そのぶん破壊力はもちろんスピード、テクニックもあわせ持つ。とくにテクニックは、アウトボクシングから、足を止めてのインファイトまで難なくこなし、相手をホンロウする。ただし完璧なファイト、フィニッシュを求めるあまり、詰めが甘くなることがある。



DUDLEY

「臆病者は何度も死ぬ、ちがうかね？」

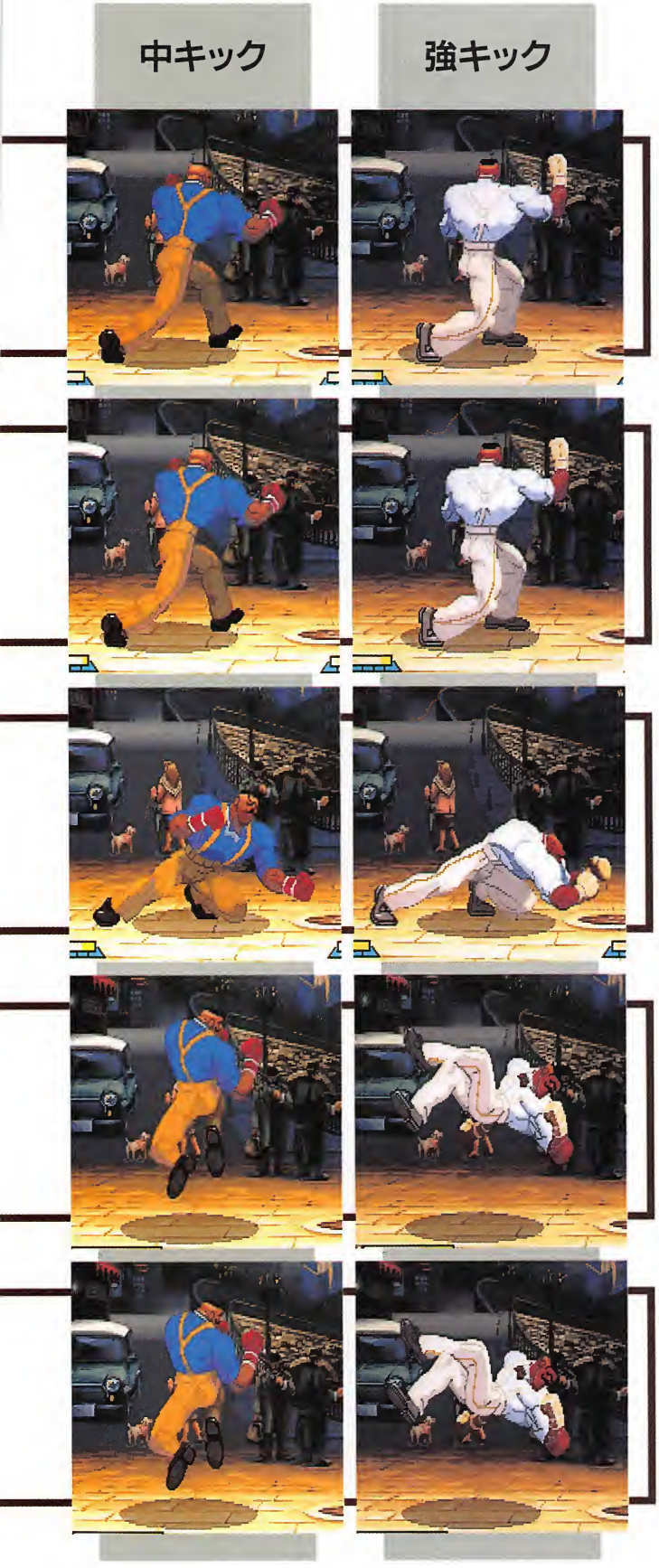
そうつぶやくダッドリーもまた、辛酸を舐め尽くした男である。恵まれすぎた生活が一瞬で潰え、どん底にたたき落とされた大学時代。やがて彼は、リングの世界へと身を投じる。彼を支えたのは、不屈の闘志と紳士のプライドだった。ダンディズムに彩られたその闘いかたは、“甘さ”という格闘家として致命的な欠点を帯びる。しかしダッドリーは、そのスタイルを捨てはしない。己の信念にしたがい、より完璧な闘いを求めつづけるのだ。地獄を見た紳士の拳は、一筋縄ではいかない頑固さがある。

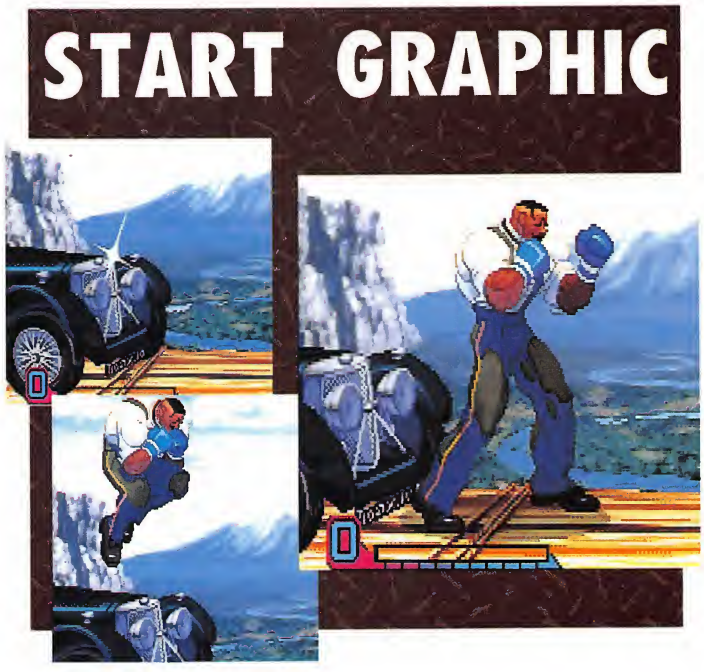

弱パンチ
中パンチ
強パンチ
弱キック
立ち(近距離)
立ち(遠距離)
しゃがみ
垂直ジャンプ
斜めジャンプ

基本技

DUDLEY

　くり出す技のほぼすべてが、パンチで構成されているのが特徴。リーチや破壊力において、パンチは蹴りに一歩ゆずるのだが、ボクサーならではのすばやい踏み込みと、たたみかけるような接近攻撃が、それらを帳消しにしている。





必殺技

DUDLEY

マシンガンブロー

驚異的な脚力で一瞬にして間合いをつめ、相手の上体めがけて残像がつくほどのジャブ連打から、右アッパーのコンビネーションを打ち込む。そのすさまじいパンチの嵐は、ガードでしのぐことさえ困難と言われる。

ダッキング

下半身のバネをフルに使い、前傾姿勢をとって瞬時に相手のふところへ入り込む。ボクサーならではのフットワークがなせる技術。

ジェットアッパー

深々と腰を落として地をえぐるように拳を振るい、相手のアゴを撃ち抜くアッパーカットをはなつ。インパクトの瞬間に、全身を伸ばす瞬発力と跳躍力を相乗しているため、受けた者を遠くへ吹き飛ばすほどの衝撃が発生する。

クロスカウンター

華麗なステップで挑発し、手を出してきた相手に超高速のカウンターをたたき込む。一瞬の出来事に、相手は状況を理解できぬまま地に伏すことだろう。

スーパーアーツ

DUDLEY

ローリングサンダー

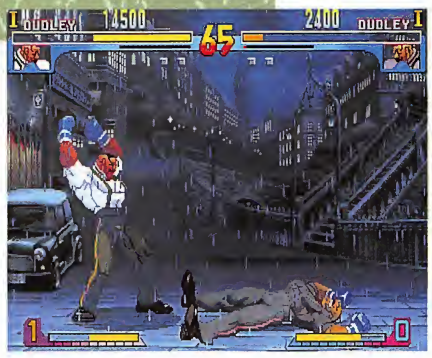
ダッキングで間合いをつめ、上半身を左右に大きく振りまわしながらボディフックの嵐をたたき込む。デンプシー・ロールと呼ばれる動作を昇華した驚異のラッシュは、相手の内臓にダメージを蓄積させ、スタミナも大幅に奪い取る。

ロケットアッパー

全身の筋力を一気に爆発させて、必殺のアッパーカットを連発。最後にひねりをくわえた渾身のアッパーをはなち、相手の全身にダメージを与えながら天高く巻き上げていく。

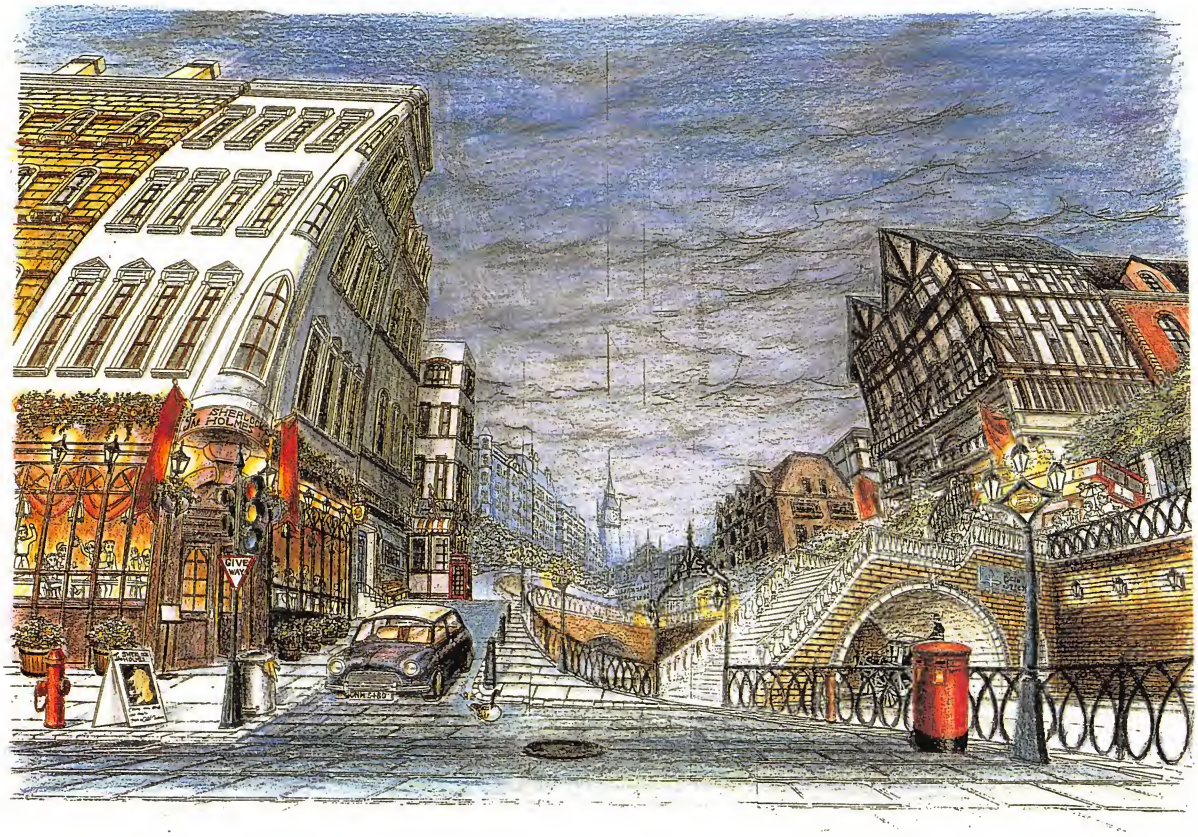
コークスクリューブロー

左腕を大きく振りかぶり、前方へ踏み込むと同時に、ひねりをくわえたストレートで相手をつらぬく。パンチの速度にすさまじいまでの回転がくわわっているため、周囲の物体をゆがませるほどの衝撃波がともなう。

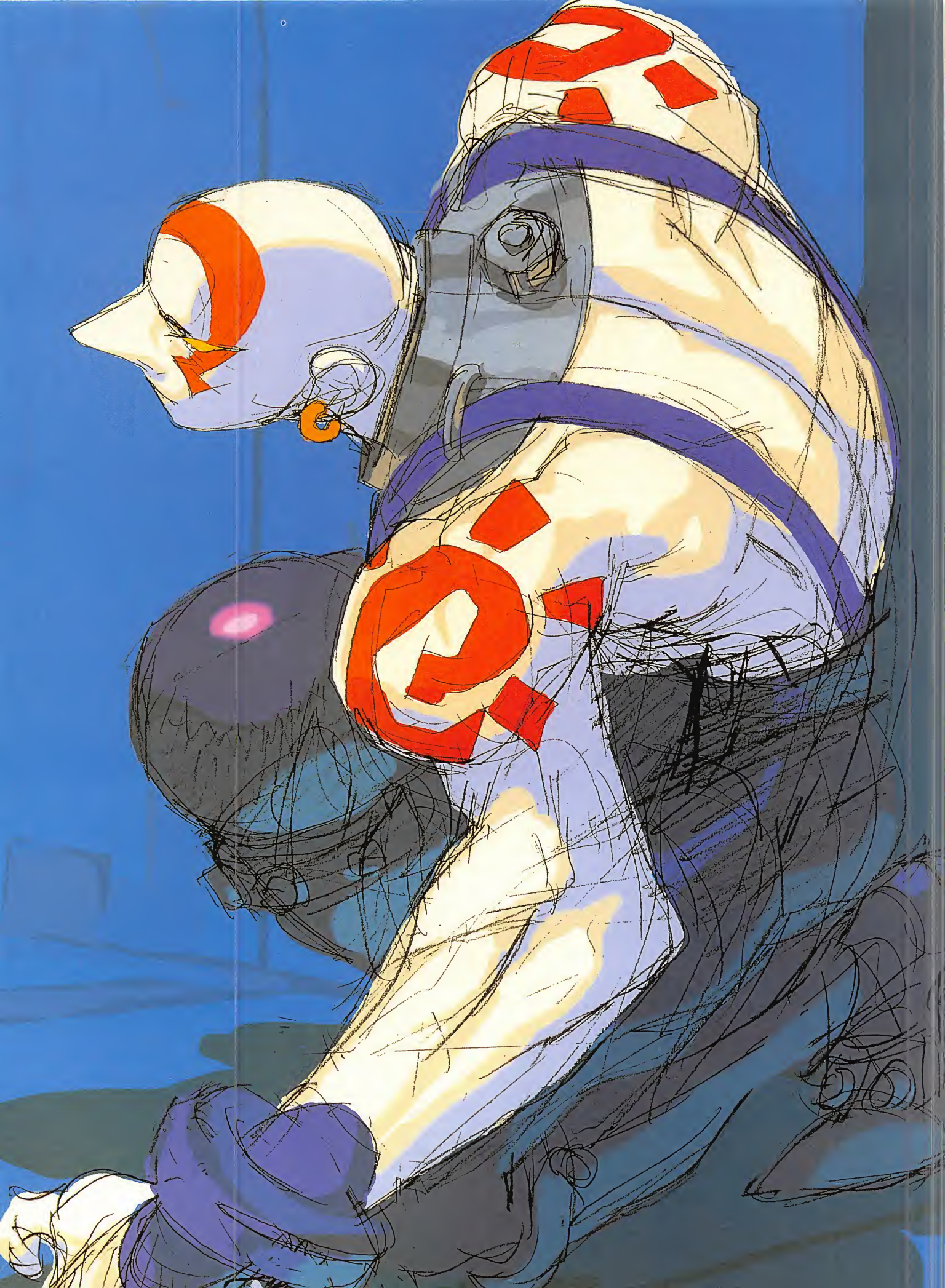


ロンドン

石だたみの路上。ロンドンのはずれにある住宅街で、遠くには時計塔も見える。最初のうちはあいにくの天気だが、やがて雨もやみ、暗雲のスキ間から日が照りつける。

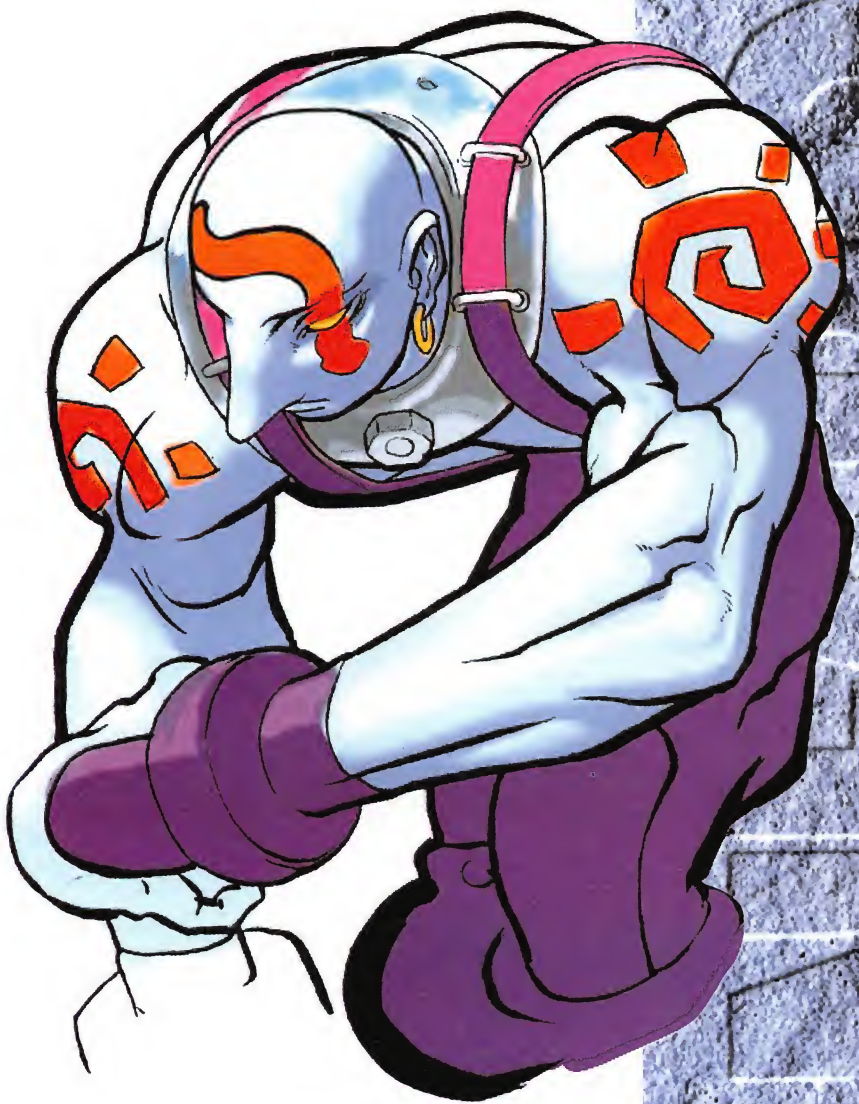


WINNING GRAPHIC



ネクロ

俺はいったい何をしているのだろう。
彼の周りにはさまざまな機器が並び、薬品臭や電機部品がショートした臭いが漂っている。
細長い鉄の壁に囲まれた部屋に彼はいた。正確には列車の車両の一つに仮設された秘密組織の移動研究室である。
俺は自由がほしかった、貧しい湖のほとりの寒村から飛び出し、富と力を手にするはずだった。
国の崩壊は俺に自由を、そのチャンスをもたらすはずじゃなかったのか。
気がつけば、貧しかった昔よりまだ暗く深い闇のなかにいるようだ。
そうだ、俺は特殊工作のために改造され、闇に生きる強化人間。
超人の力は手に入れたが、光という光、貧しくても誰もが持っている太陽さえ失ったのだ。
彼の心の揺れを無視するように、列車の規則正しい振動が伝わってくる。
彼を運ぶ、鉄の軌道は、つぎのミッションの地へと地平の果てまでまっすぐにつづいていた。



●家族

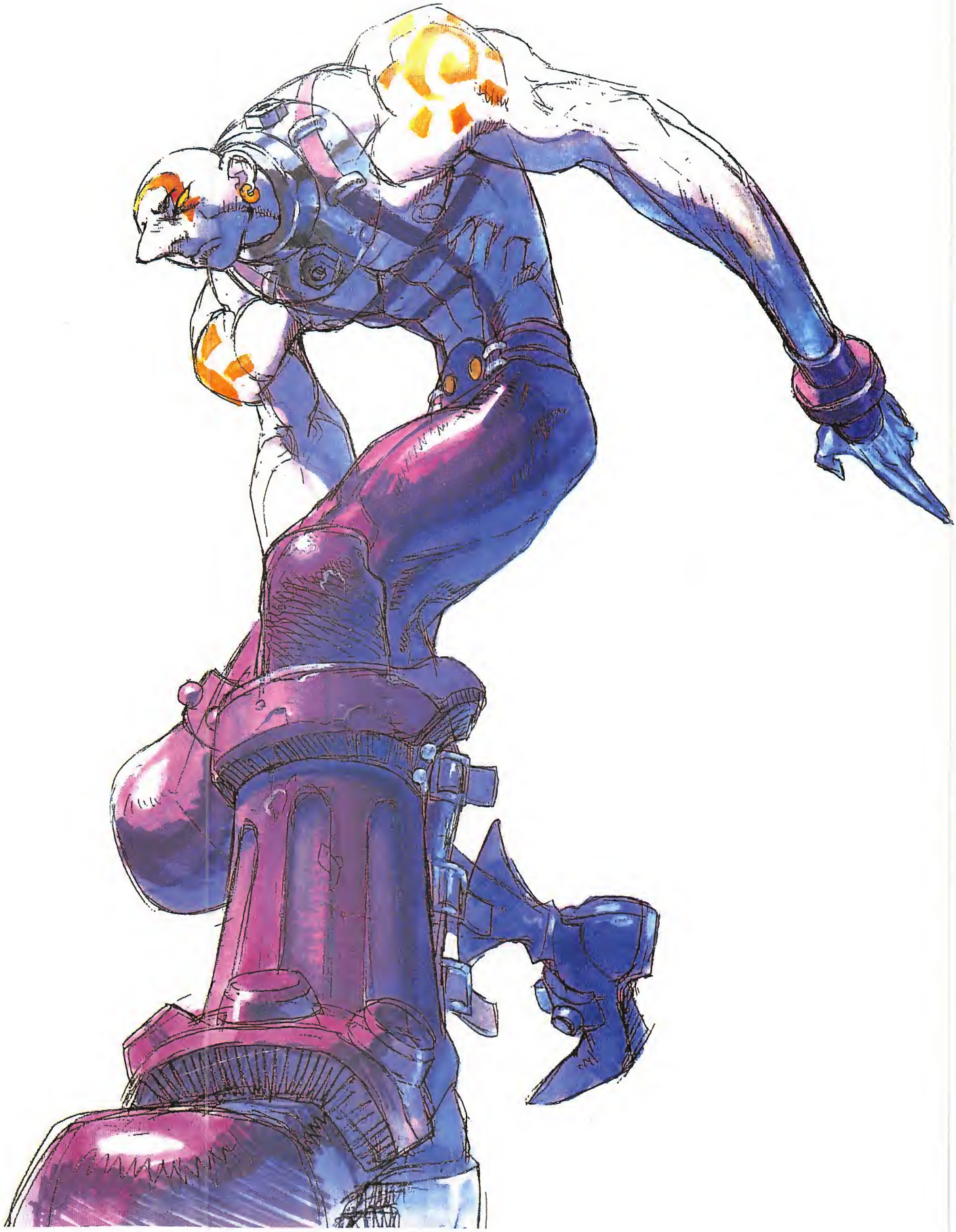
ロシア出身。湖のほとりの寒村に生まれる。2人の兄に妹1人の4人兄弟の三男。ソ連崩壊以後、村を出てモスクワ近辺をうろうろしていたところ、ギルの組織と接触することになる。

●性格

激動のロシアで自由への希望が先行し過激になりがちだが、じつのところ義理堅く、自然体で生きる男。

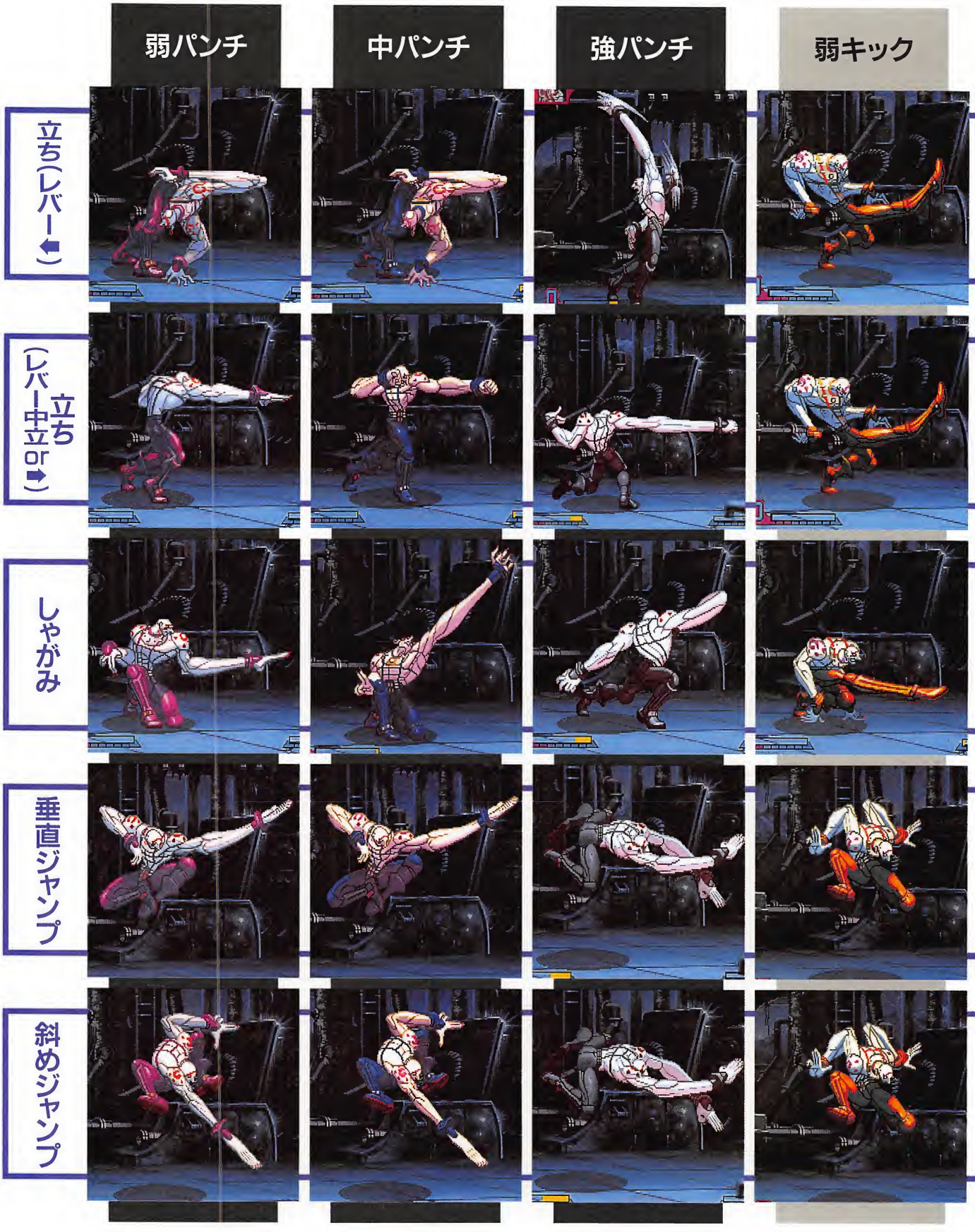
●格闘スタイル

秘密組織に兵器人間の実験体としてDNA改造され、肉体に超人的な柔軟性を与えられた。その超能力を生かすための戦闘術は、コンピュータによって構築され、サイバー技術によって脳に一度に刷り込まれたものである。



NECRO

ひとつの国家がその歴史に幕をおろしたとき、何百万もの人々は“自由”と“富”が得られるものだと思った。しかし、ふたつの希望は一部の人間にしか行き渡らなかった。ネクロは、見捨てられた大多数のなかの1人である。自由への渇望は、彼を都会へと駆り立てた。そこで得た“力”は、素晴らしい未来を約束するはずだった。だが、“力”はネクロの心に深い闇を作った。彼は気づいたのだ。自分が捨てたもののなかに、真の希望があったのだと。かりそめの自由のなかで、彼は闘う。暗黒の太陽を胸に抱きながら。
「やるしかねェんだよォ、生きていくにはなァ！」

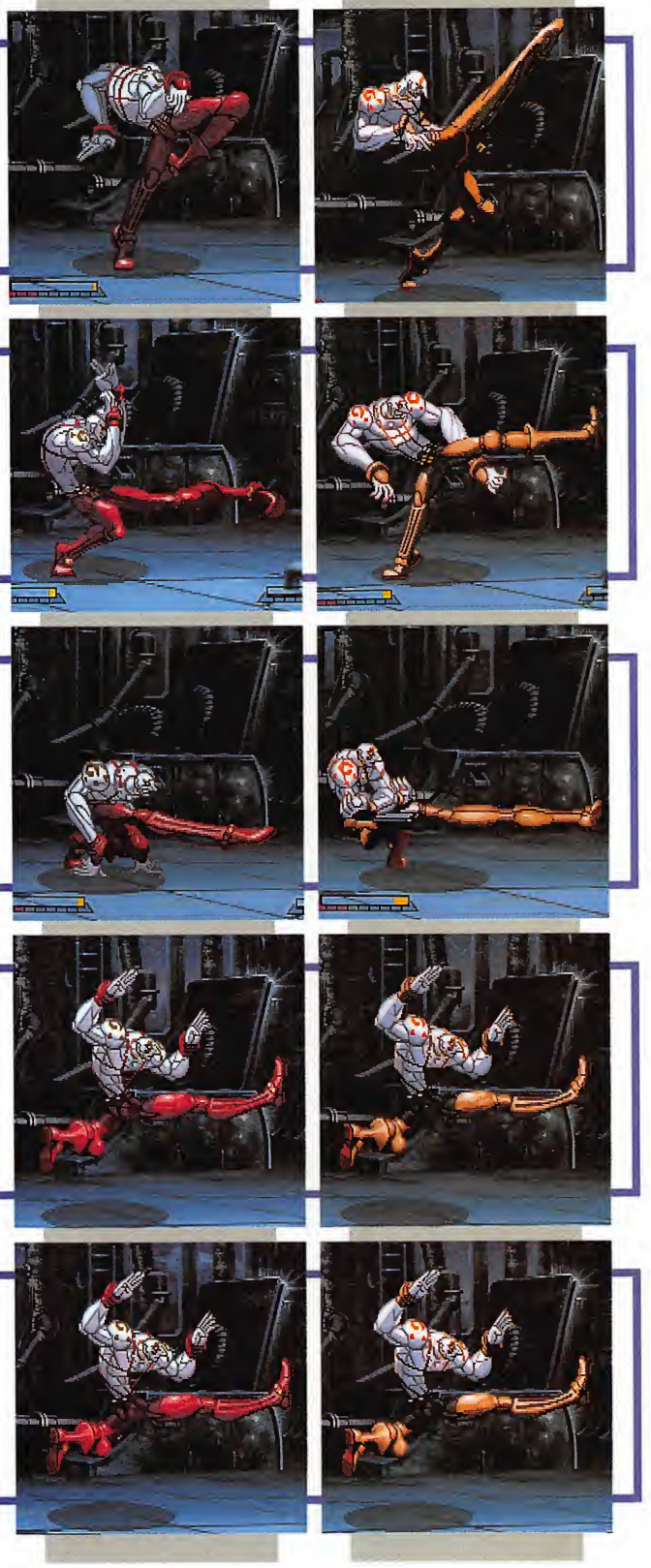

弱パンチ
中パンチ
強パンチ
弱キック
立ち(レバー⬅)
立ち(レバー中立or➡)
しゃがみ
垂直ジャンプ
斜めジャンプ

基本技

NECRO

中キック

強キック



常識はずれの柔軟な肉体のため、手足をふるうと、勢いでねじれて伸張する。予測不能な動作の数々は、相手に攻撃の角度や射程距離を読ませず、闘いのペースさえ狂わせてしまうだろう。

START GRAPHIC

必殺技

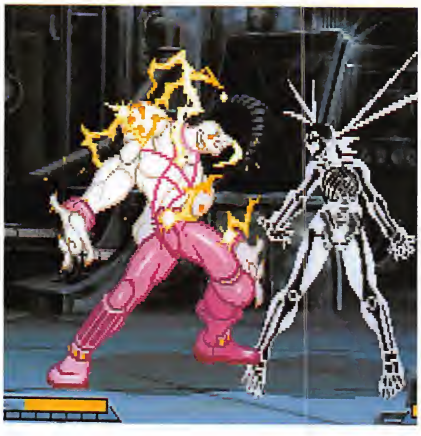
NECRO

スネークファング

遠くから相手の足をとらえ、腕のちぢむ反動で、後方へと無造作に投げ捨てる。驚異的な腕のリーチがなせる技。

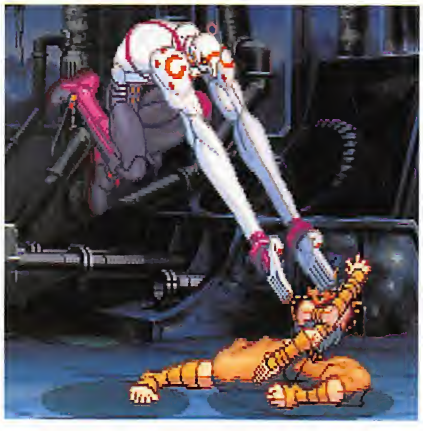
トルネイドフック

体を横にねじりながら、ムチのようにしなる右フックを連発。頭部への連続した打撃は、相手の動きを止めるのに効果を発揮する。



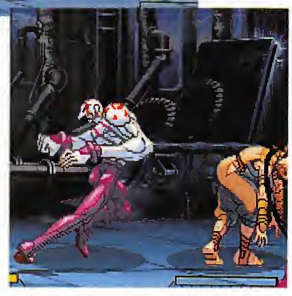
電磁ブラスト

電流を体の周囲に放出する。肉体改造により、体内電流を増幅する特別な能力を身につけたようだ。



フライングバイパー

すばやく跳び上がり、相手の視界外から奇襲の突きをはなつ。予測していなければ回避は困難だろう。

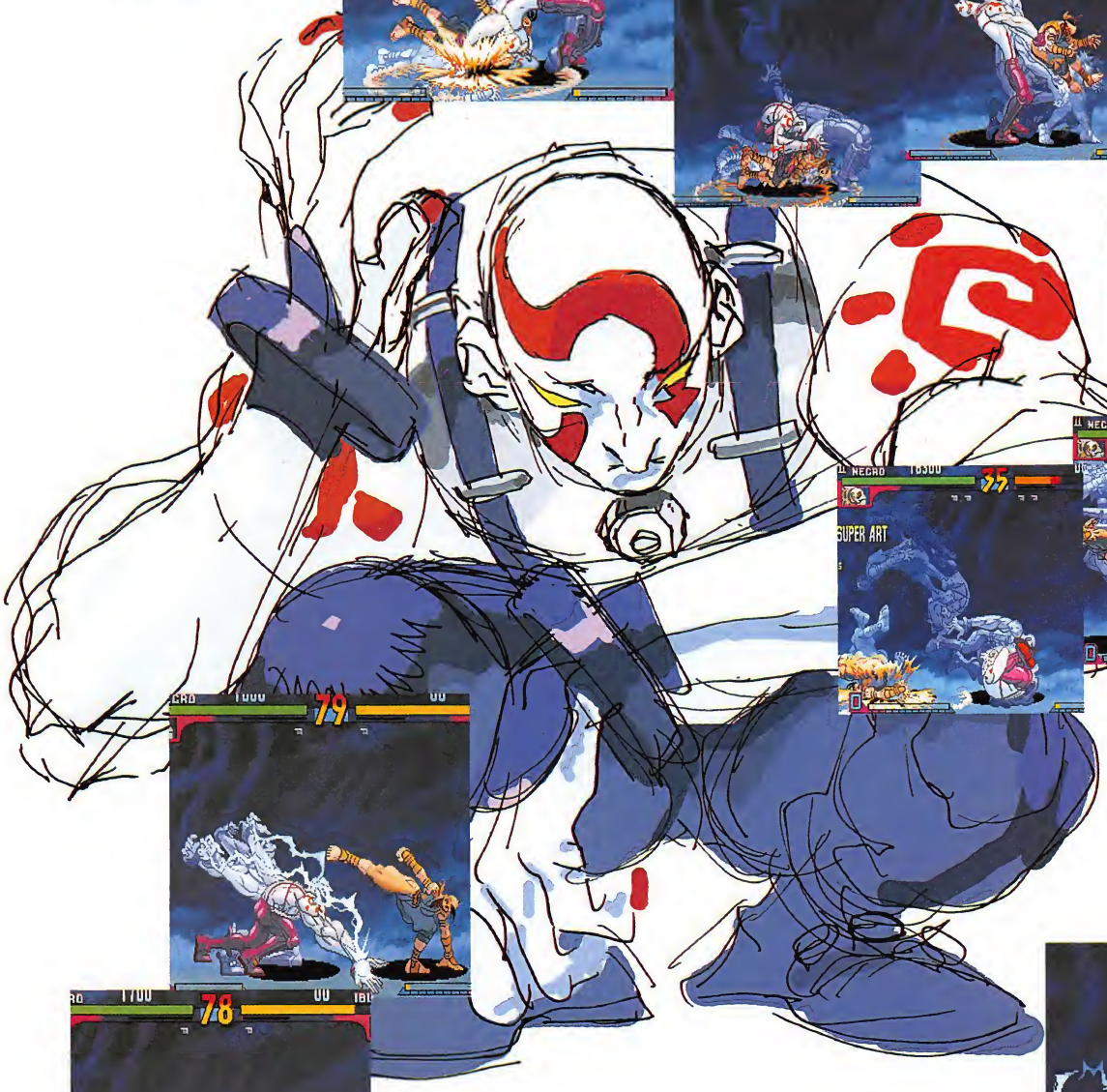


スーパーアーツ

NECRO

スラムダンス

スープレックスの連発からフランケンシュタイナーでトドメをさす。後方宙返りをくり返しているような動きのなかで、相手は頸椎への多大なダメージを受けることになる。

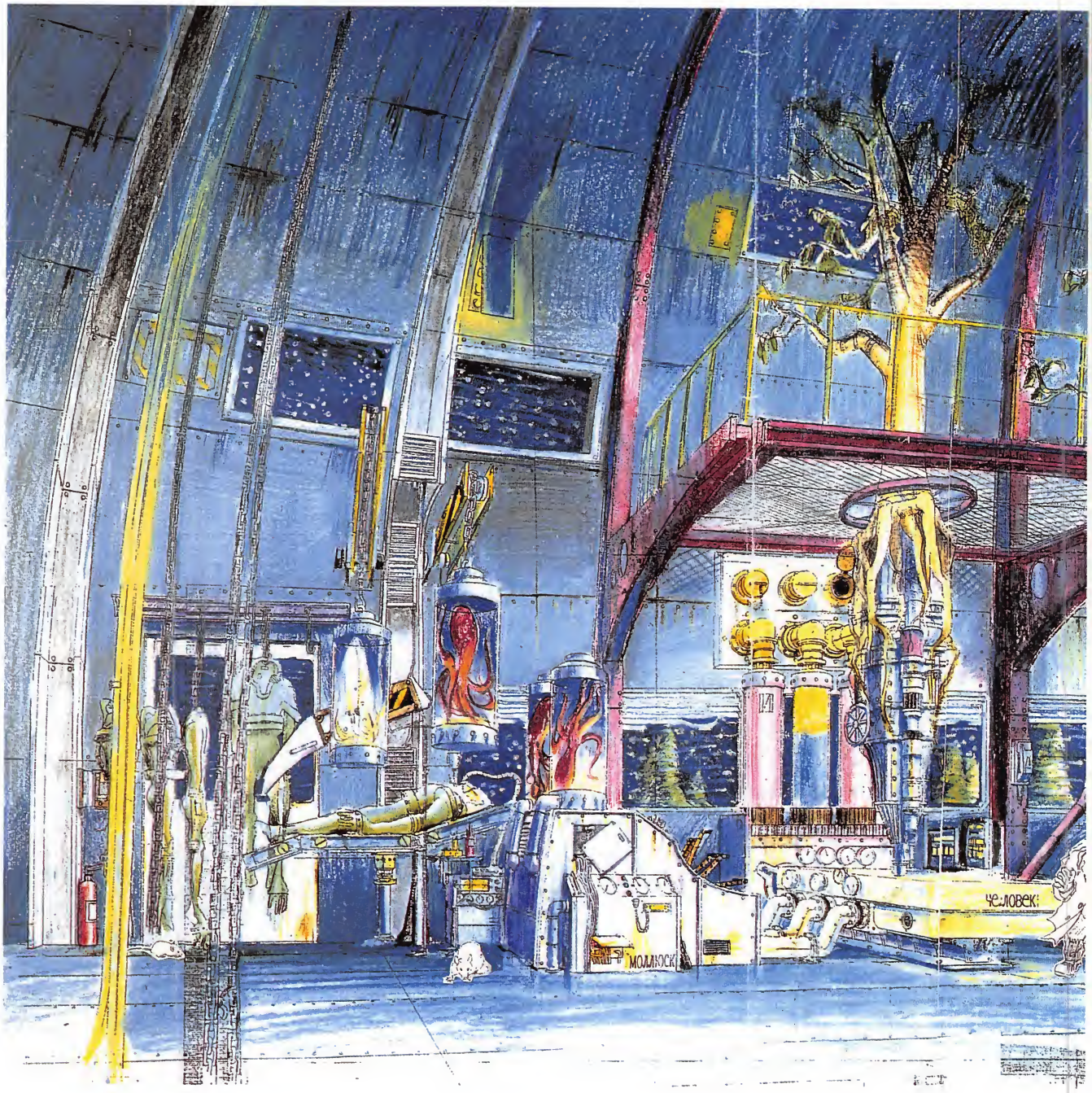


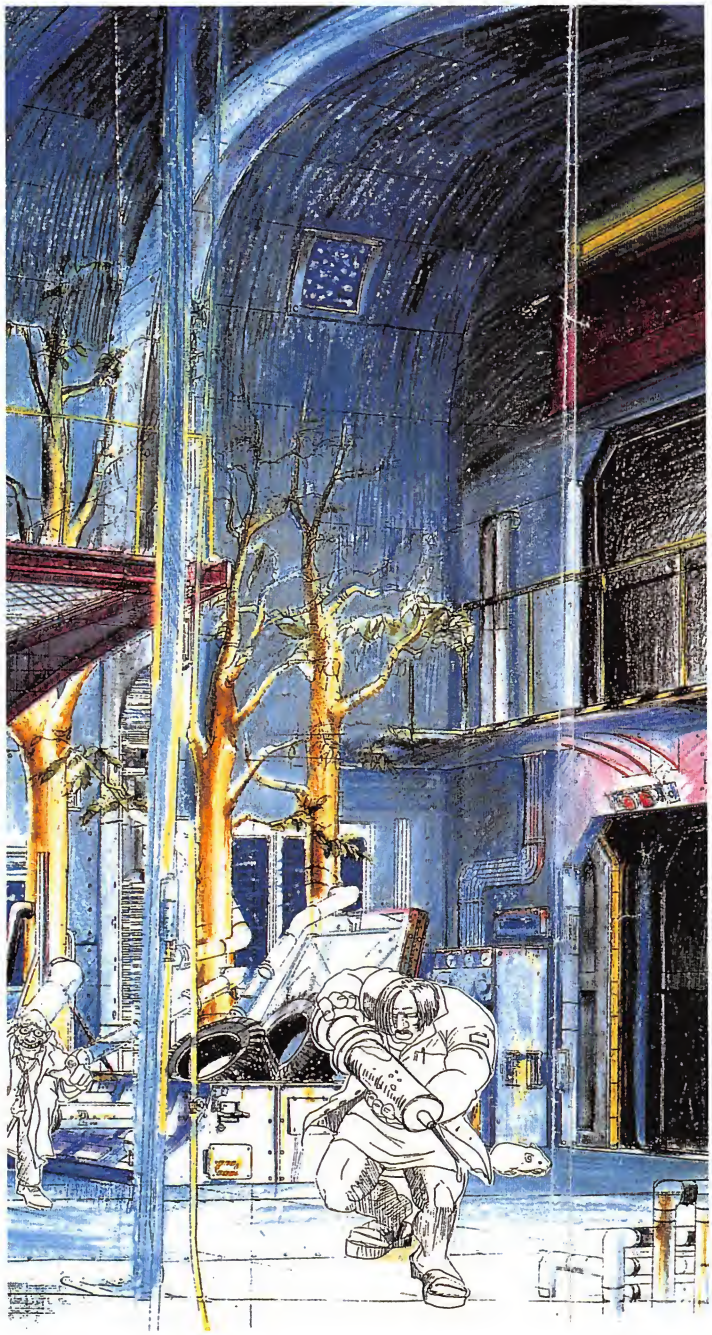
超電磁ストーム

極限まで増幅させた体内電流を放射する。すさまじい電力は、周囲の物体を引き込むほどの強力な磁場を作り出す。

エレクトリックスネーク

体内電流を集中させた両腕の腕輪を交差して、高圧の電流を解きはなつ。電流は、ヘビのごとく地をはって進み、からみついた相手を感電させる。


МОЛЛЮСК
ЧЕЛОВЕК



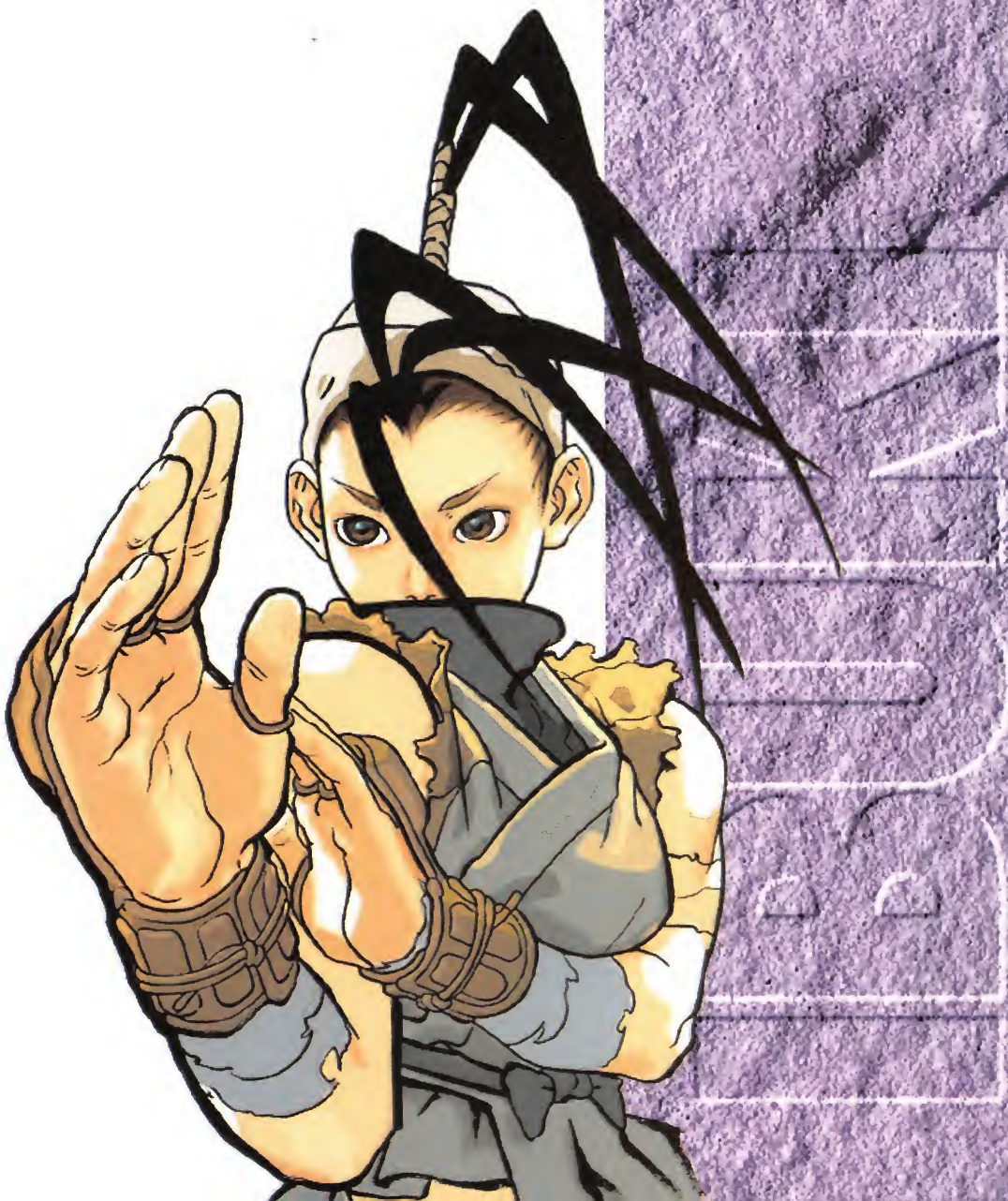
シベリア鉄道

ネクロたちを乗せて走る、列車内の研究室。さまざまな機械や部品、そして実験材料が並んでいる。研究員たちの位置や行動は、実際のゲーム上で見られるものとはだいぶちがう。

WINNING GRAPHIC

いぶき

……なんだか私たちって、普通の小学生とだいぶちがうみたいよ。
今日図書館で見たインターハイや国体の記録って、ちっともすごくないんだもの……。
いぶきにかぎらず町の者は、町の北にある神社にくると思い出すことがある。
この町では小学校3年生に進級するとき、この神社の境内に集められ、校長先生から町の秘密を教えられるのだ。
「良いですか、みなさんが今日までやってきた厳しい忍者科授業があるのは日本中でこの町だけです。
なぜなら私たちは忍者の里に生きる、本物の忍者なのです。
秘密は守らなければいけませんよ。忍者は影です、光が当たればそれは消えるときです」
あの厳しい修行の日々を経験したのが、日本中で私たちだけなんてなんだか不公平。けどまあそれもいいかも。
だって今では忍者の任務があれば世界中どこでも行かせてくれるもの。



●家族

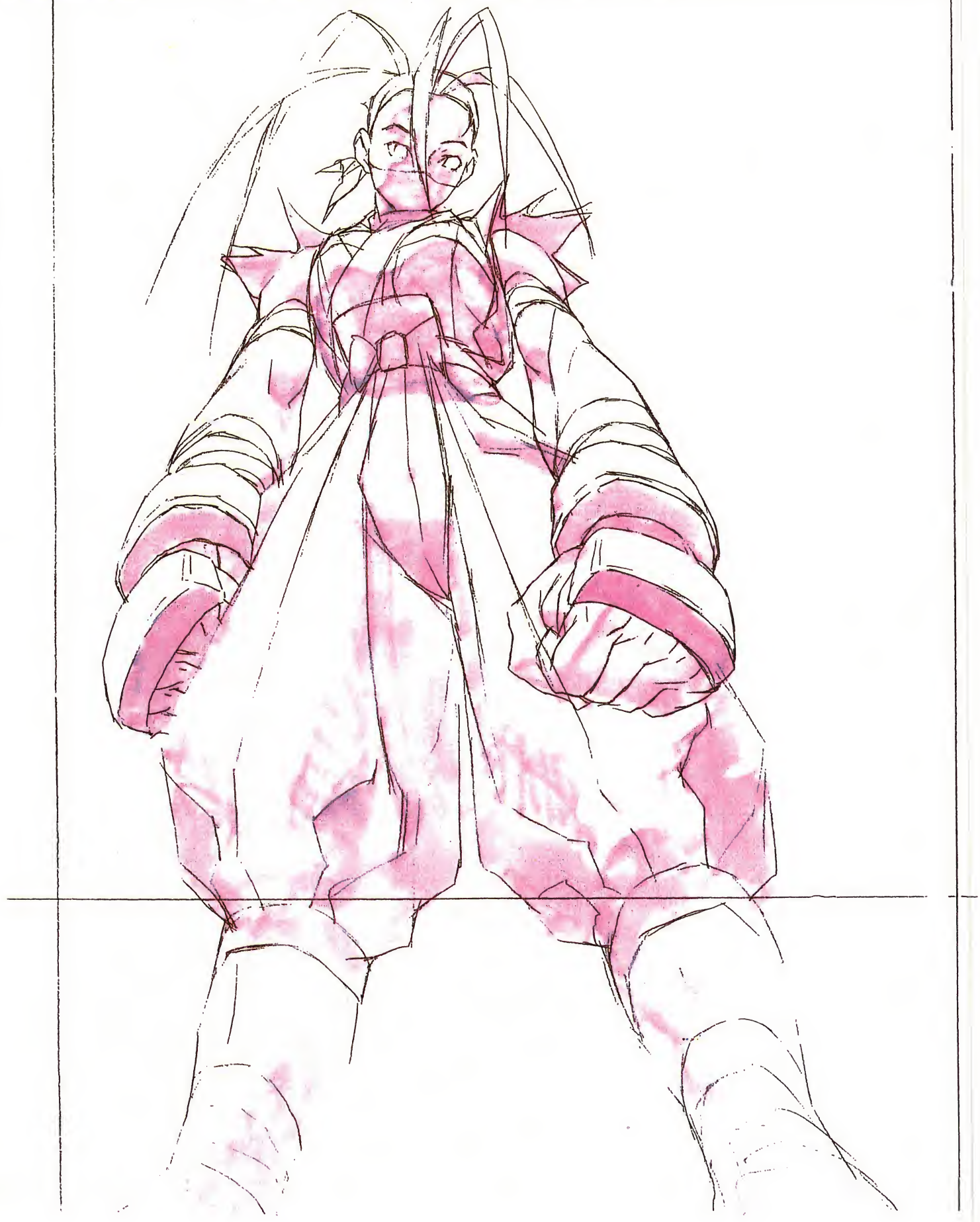
日本出身。いぶきは山間の小さな町の普通の高校生、ところがこの町、戦国時代から現在にいたるまで脈々と活動をつづける忍者の里であった。いぶきも幼稚園に入ると、友だちと一緒に忍者修行に励むのだった。

●性格

忍者修行はしていても、彼女はごく普通に青春するアイドル好きの高校生。少しのんびりしたところもあるが、やるときはやる芯の強い女の子。

●格闘スタイル

日本古来の武道を組み合わせた忍者体術を使う。ムダのない鋭い動きで相手の懐にすべりこむと、急所めがけて必殺の一撃を打ち込む。

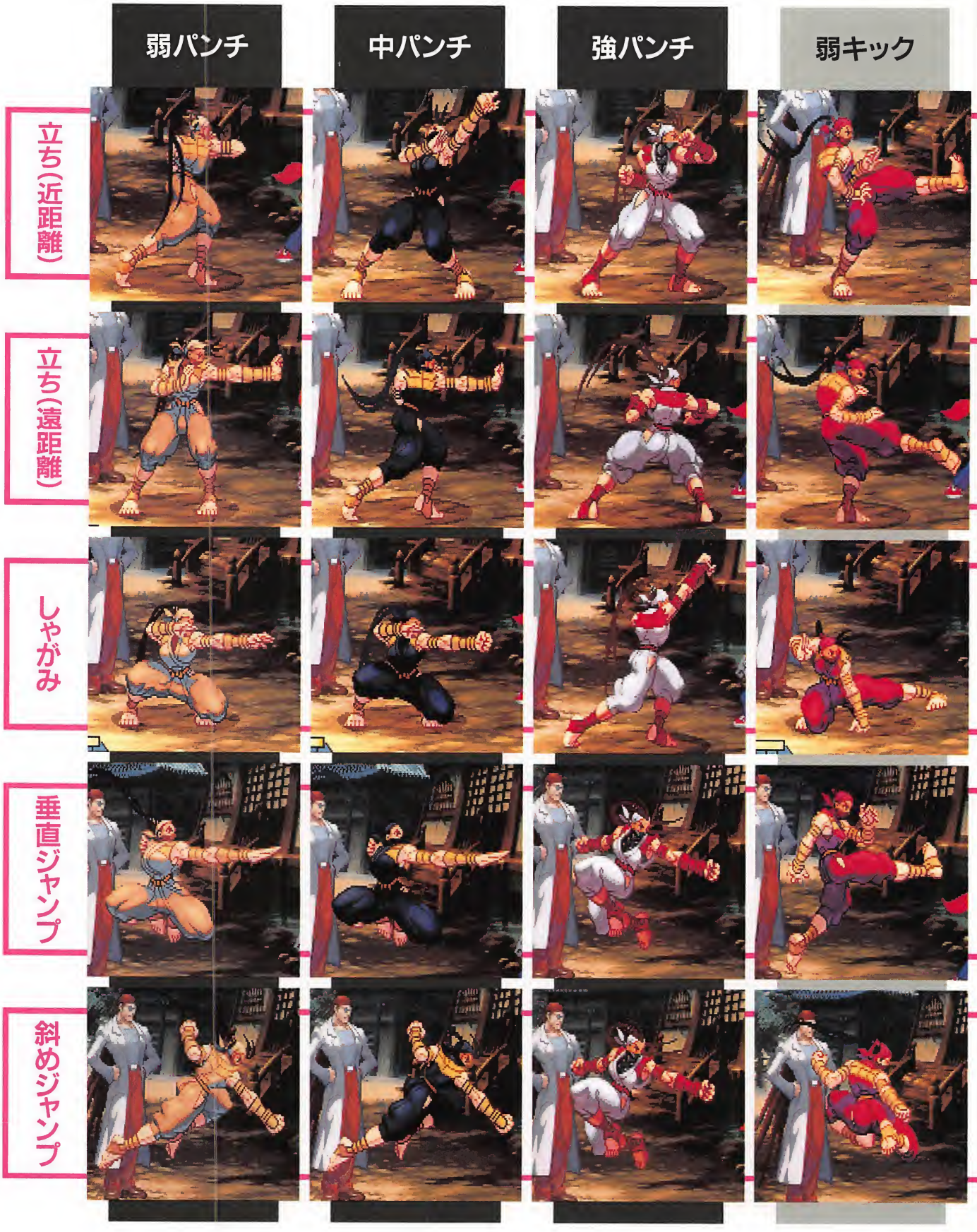


IBUKI

世に言う“普通の高校生”の定義から、いぶきは大きくはずれてしまう。なぜなら彼女は忍者だからだ。いぶきの住む町は、現代に生きる忍者の里。級友は幼いころから一緒に修業を重ねた剣友だ。いぶきにとって忍術は、生活の一部。アイドルに憧れたり、勉強に励んだりするのと同じものだ。もちろん任務には全力を尽くす。生半可な気持ちは捨てているつもりだが…。

「一撃必殺！　なーんていかないか、やっぱり……」

現実のきびしさを思い知るとき、面衣の下からため息をつく。高校生活と忍者の両立は、なかなか大変なのだ。


弱パンチ
中パンチ
強パンチ
弱キック
立ち(近距離)
立ち(遠距離)
しゃがみ
垂直ジャンプ
斜めジャンプ

基本技

HIBUKI

小柄であるがゆえ、パワーとリーチは他に遅れをとっているが、それをおぎなってあまりあるのが、忍者として鍛え抜かれた脚力、つまり身軽さだ。踏み込みからの攻撃を多用する理由はそこにある。

中キック	強キック

START GRAPHIC

必殺技

IBUKI

苦無（くない）

苦しむ間を与えずに相手を殺せることから命名された武器・苦無。これを上空から投げることにより、かなりの遠方から相手を強襲できる。そのほか、相手の接近を封じたり、特定の場所へ追い込む手段として使われることもある。

首折り（くびおり）

すばやい踏み込みで地面をすべり込む。その動作で相手が足元に気をとられたスキに背後をとり、頭部をひねって頸骨にダメージを与える。常人が食らった場合、即死はさけられない。

飛燕（ひえん）

相手の頭を踏み台にして、後方へと跳び去る。奇襲、反撃、一撃離脱など、その用途は幅広い。

虎砲（こほう）

相手のふところにもぐり込み、脇腹に当てた拳から闘気をたたき込む。急所の1つである肝臓の破壊を目的とした技。

スーパーアーツ

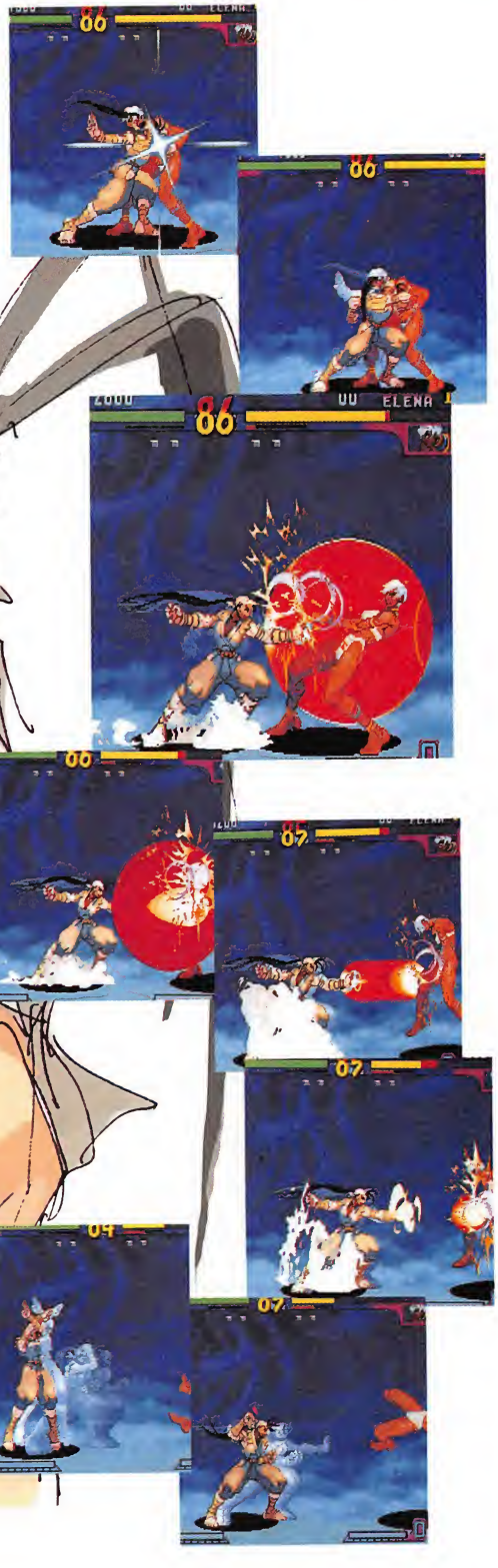
IBUKI

麒麟脚（きりんきゃく）

脚力を活かした跳躍で、瞬時に相手の視界から消え去り、かかと落としで奇襲をかける。さらに、そこから頸部を蹴りあげてトドメ。

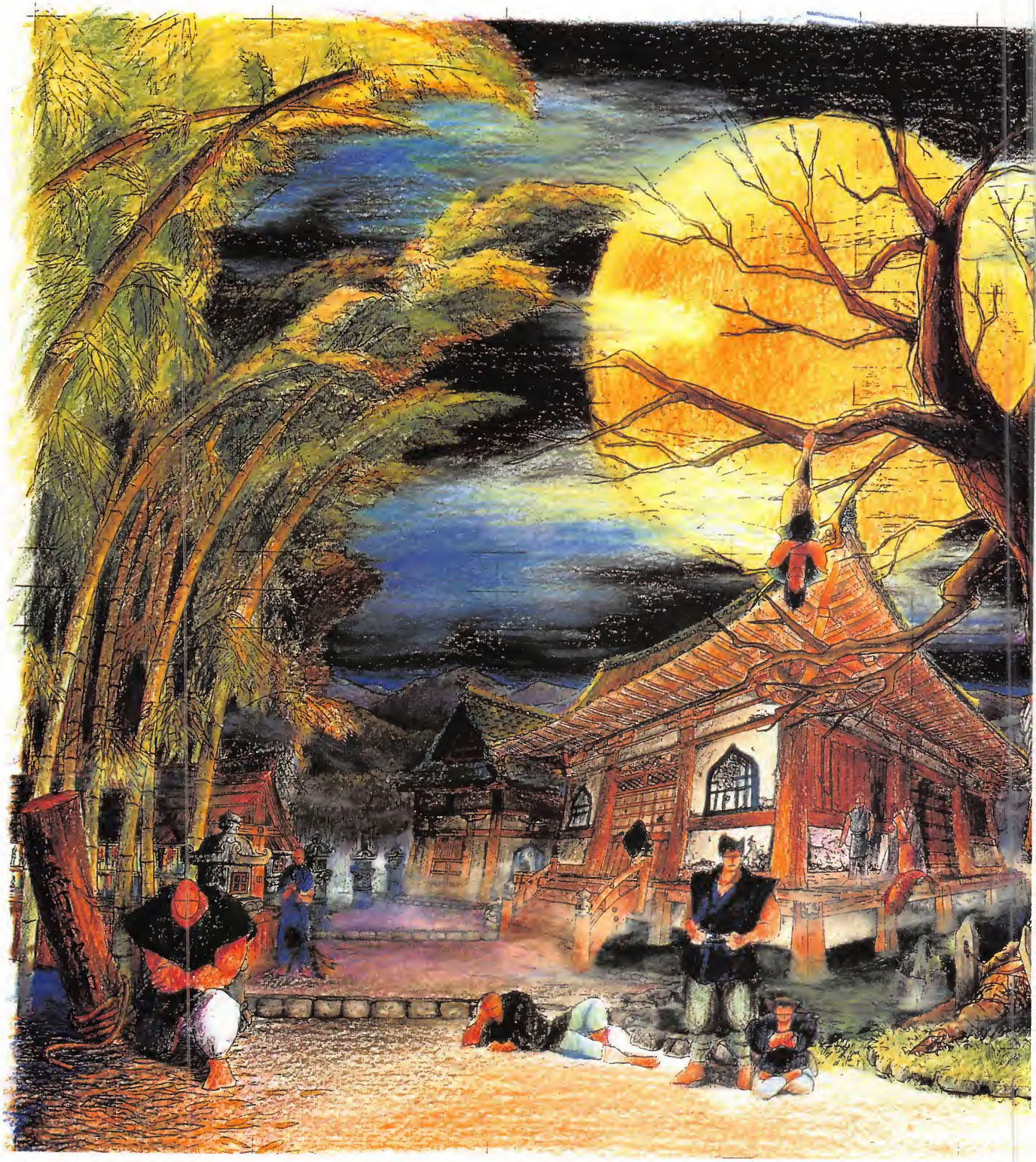
鎧通し（よろいとおし）

拳に巨大な闘気をまとい、それを前方へと解きはなつ。接近戦ばかりでなく、遠方の相手に対しても攻撃できる、まさに攻防一体の技。



霞朱雀（かすみすざく）

上空から無数の苦無を投げる。必殺技の「苦無」と大きく異なるのは、投げた苦無を横回転させていることだ（両刃に見えるのは残像によるもの）。苦無を直進させる（突き刺す）よりも殺傷能力は劣ってしまうが、攻撃範囲を広げられるといった利点を生む。1対多数の闘いにおいては絶大な威力を発揮するだろう。



日本 忍者の里

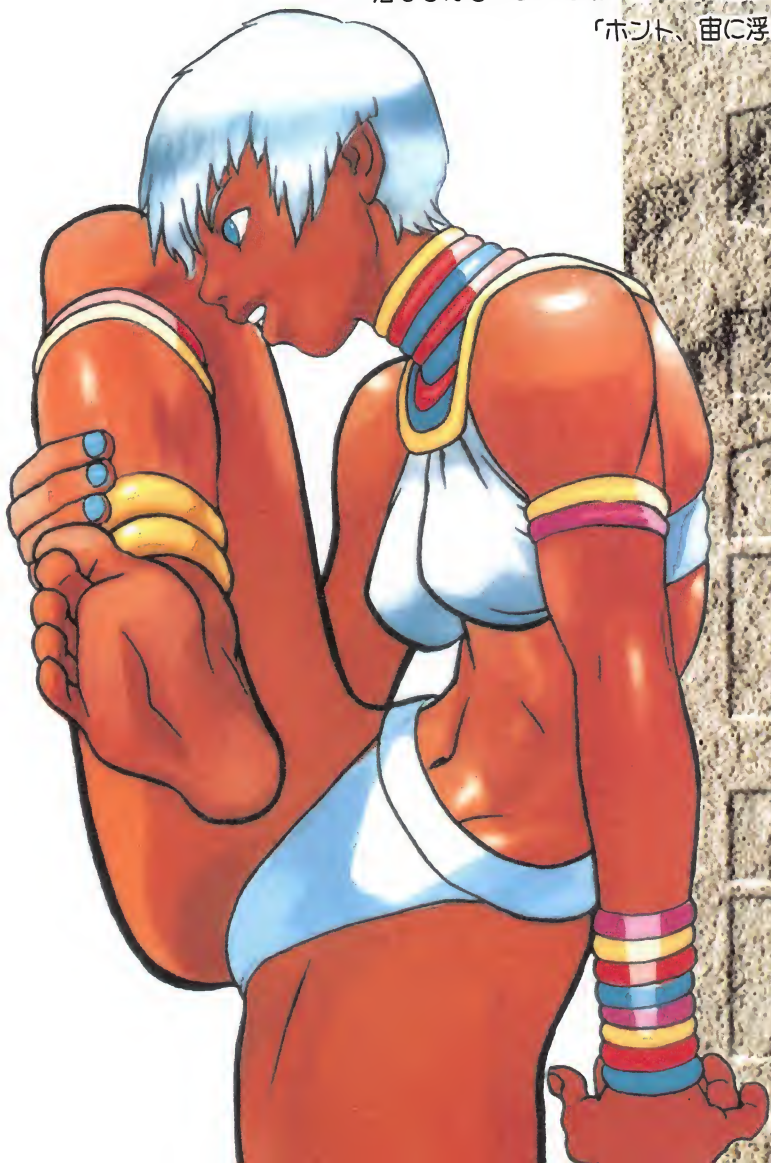
山あいの田舎町。そのじつは、忍者の技術をひそかに伝える里。原画は夜間の決闘となっているが、ゲーム中ではラウンド1が昼間、ラウンド2が夕方、ラウンド3が夜となっている。

WINNING GRAPHIC

エレナ

闘技大会の全景を見渡せる場所に族長の席がある。
父はその席に着いて、会場を見渡し終わると、連れてきた末娘に話しかけた。「格闘技は嫌いか？」エレナは小さくうなずいた。
「そうか、だが我が部族は戦士の血を持つ者だ、戦うことが部族の文化であり存在そのものなのだ。
時代の流れとはいえそれを忘れてはいかん。それは大地に生きる動物が大地を失うと、同じことなのだ。
大地を失えば動物はどうなると思う？」
「うーん、落ちるのかしら？」なんだかむずかしい話にまだ幼いエレナは首をかしげながら答えた。
「そうだ、文化と言う大地を失えば同じように人は落ちていく。
そして落ちて宙に浮いた魂に自由はない、自分の血と歴史をおろそかにする者に本当の自由はないのだよ」

裂けた大地に大きな丸太を渡して作った足場でのバトル。一人前の戦士として成長したエレナがそこにいた。
「お父さんの大会も毎回エスカレートしていくみたい。
ちょっとひどいわ丸太の上なんて。回り込むようなことはできないのね」
そのとき、丸太を支えるロープが切れた。
「きゃあ！」エレナは短く悲鳴を上げると、着地に備えて体勢を整えた。
落ちながらエレナは幼い日の父の言葉を思い出すのだった。
「ホント、宙に浮いたら自由がないや」



●家族

アフリカ出身。サバンナに生活する小さな部族の族長の末娘。族長の父は、青年時代にフランスの大学に留学し博士号を取得する。

●性格

アフリカの厳しくも優しい自然のもと、博士号を持つ父に一人娘としてかわいがられて、おおらかに育った。尊敬する父のように留学生として世界で勉強するのが夢。何事にも感動と感謝の念を忘れない女の子。

●格闘スタイル

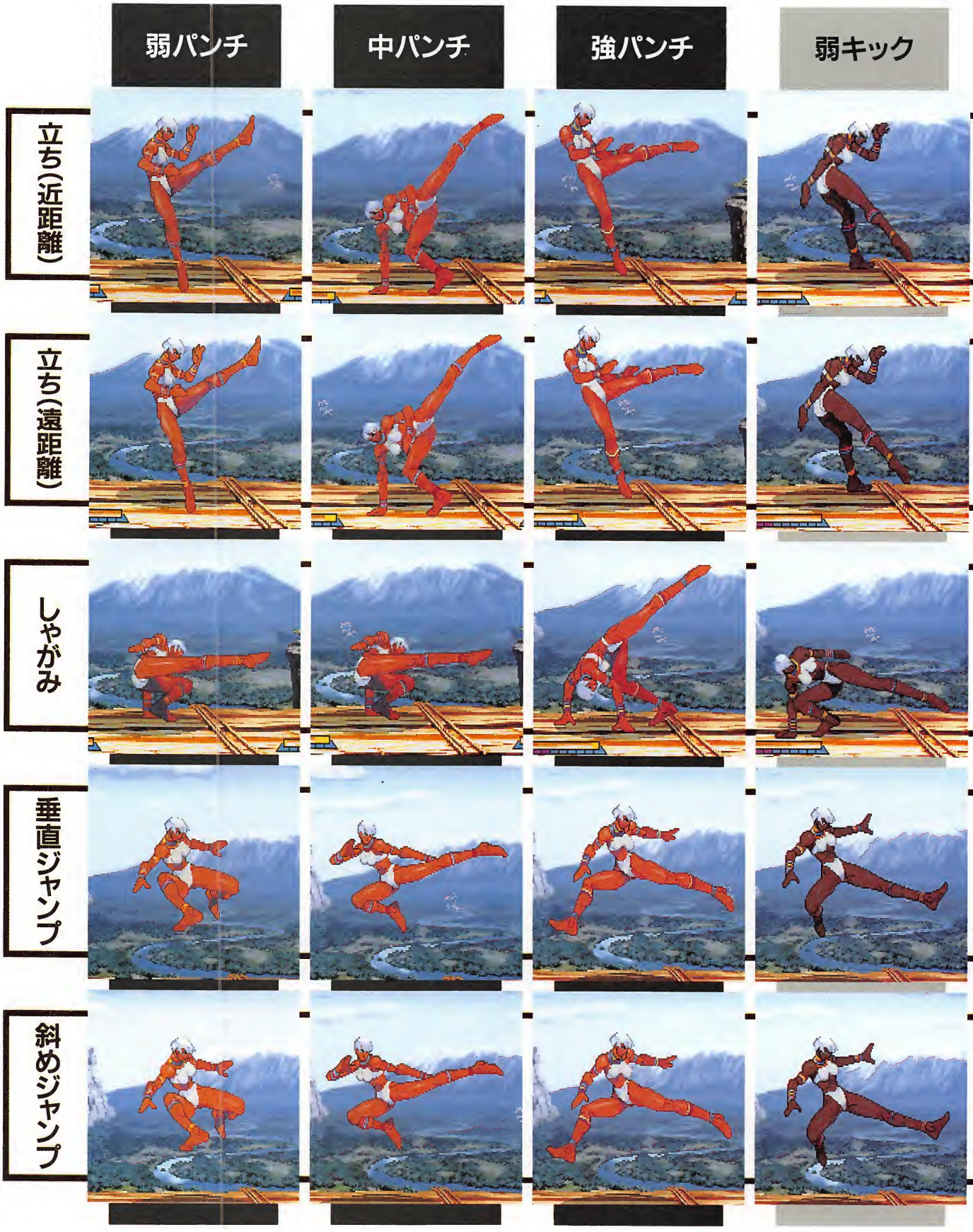
天性のバネを活かし、足技の格闘技カポエイラを使う。足技カポエイラは女性の非力をおぎない、男性との試合でもパワーで引けを取らない。リズムに乗った流れるような絶え間ない動きで、相手をケンセイまたはカクランしつつ、チャンスにスピードの乗った蹴りをたたき込む。

ELENA

サバンナには、ありのままの命がある。弱き物は強き物の糧となる。強き物も、やがて大地に還っていく。奪い、奪われながら、あらゆる命がもっとも美しく生きる場所だ。エレナは、かの地から使わされた女戦士。可憐な微笑みに、野性の牙が隠されている。漆黒の肢体に闘いのリズムが乗せられるとき、エレナのなかに戦士の誇りが目覚める。それは、連綿と受け継がれてきた部族の礎でもある。

「サバンナで生きる者、甘えは許されないわ！」

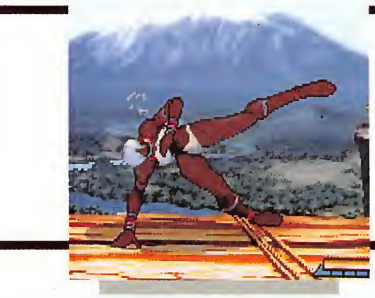
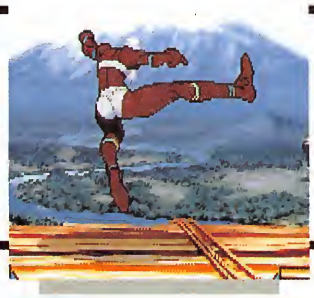
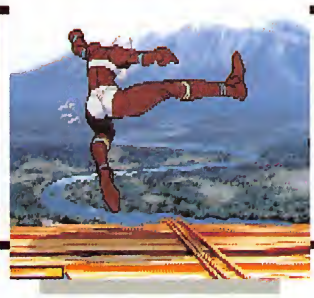
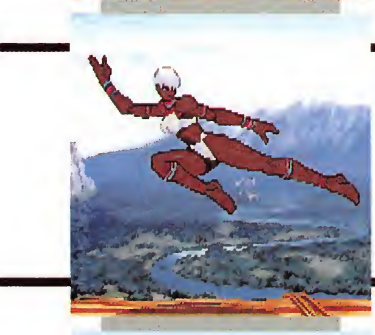
彼女と拳をまじえる者は、大地の鼓動を感じ取ることができるだろうか？


弱パンチ
中パンチ
強パンチ
弱キック
立ち(近距離)
立ち(遠距離)
しゃがみ
垂直ジャンプ
斜めジャンプ

基本技

ELENA

手かせをはめられた奴隷たちが、足を使って闘うことであみ出された格闘技・カポエイラ。これを学んだエレナは、足技のみで闘いに挑む。踊っているかのような動きからくり出される変幻自在の蹴り技は、まさに芸術的だ。

中キック	強キック
	
	
	

ライノホーン

体を横回転させて跳ね上がり、肩口へのあびせ蹴りから、アゴを狙っての背面蹴りをはなつ。変則的な動作をするコンビネーションだけに、攻撃タイミングが読まれにくい。

必殺技

ELENA

スクラッチホイール

相手のアゴめがけてヒザを突き上げ、つづけて足先で蹴り上げる。蹴りの軌道上に走るきらめきは、脚につけた装飾品の残像だ。

マレットスマッシュ

側方宙返りから、相手の肩めがけて左足を振りおろす。見た目は流麗だが、その威力は槌でなぐられるのに等しいという。

スーパーアーツ

ELENA

ブレイブダンス

流れるような動きのなかで、カポエイラの象徴である蹴り技をつぎつぎとくり出していく。

スピニングビート

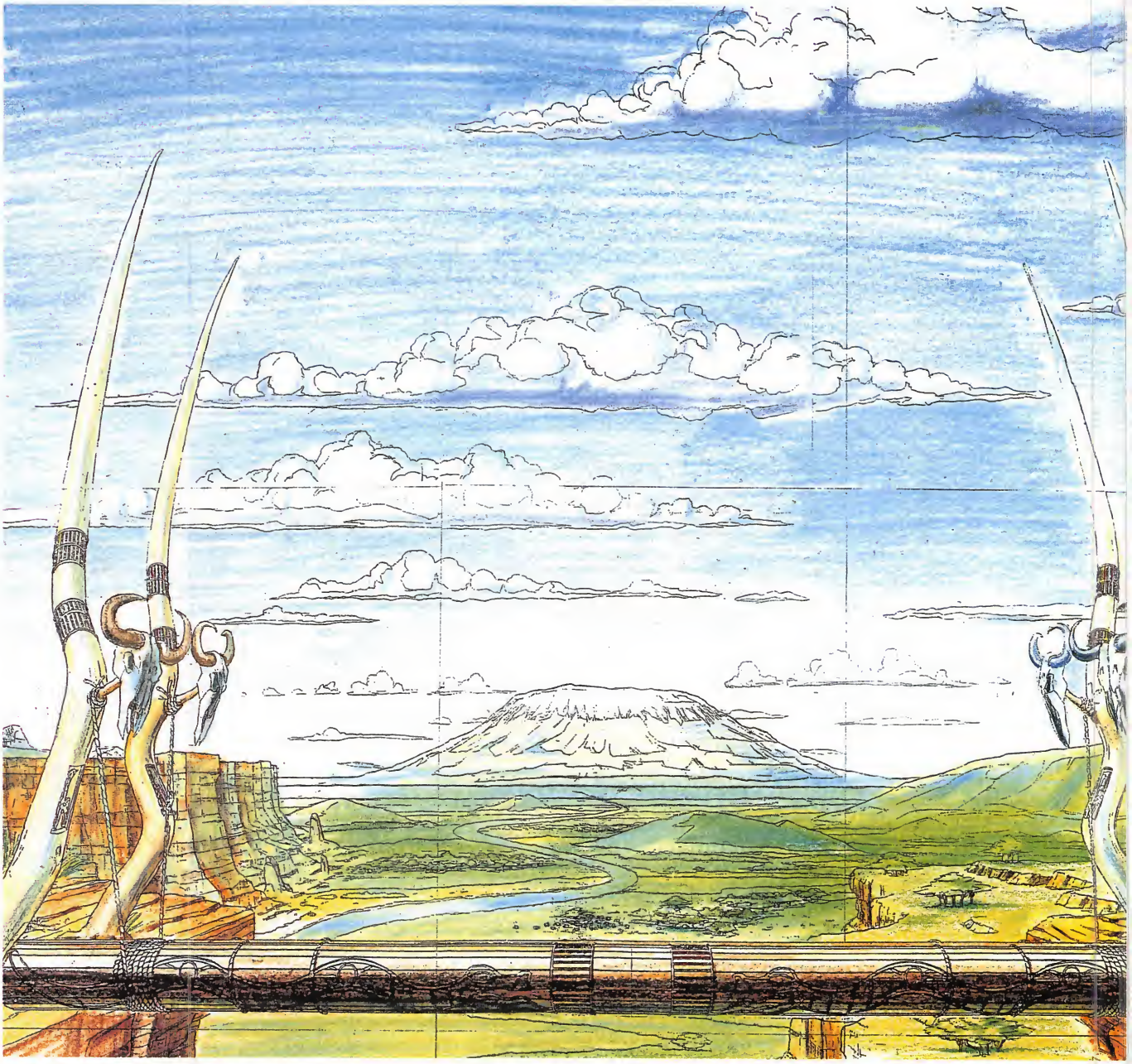
鍛え抜かれた脚をムチのようにしならせて、踊るように連続して蹴り上げる。

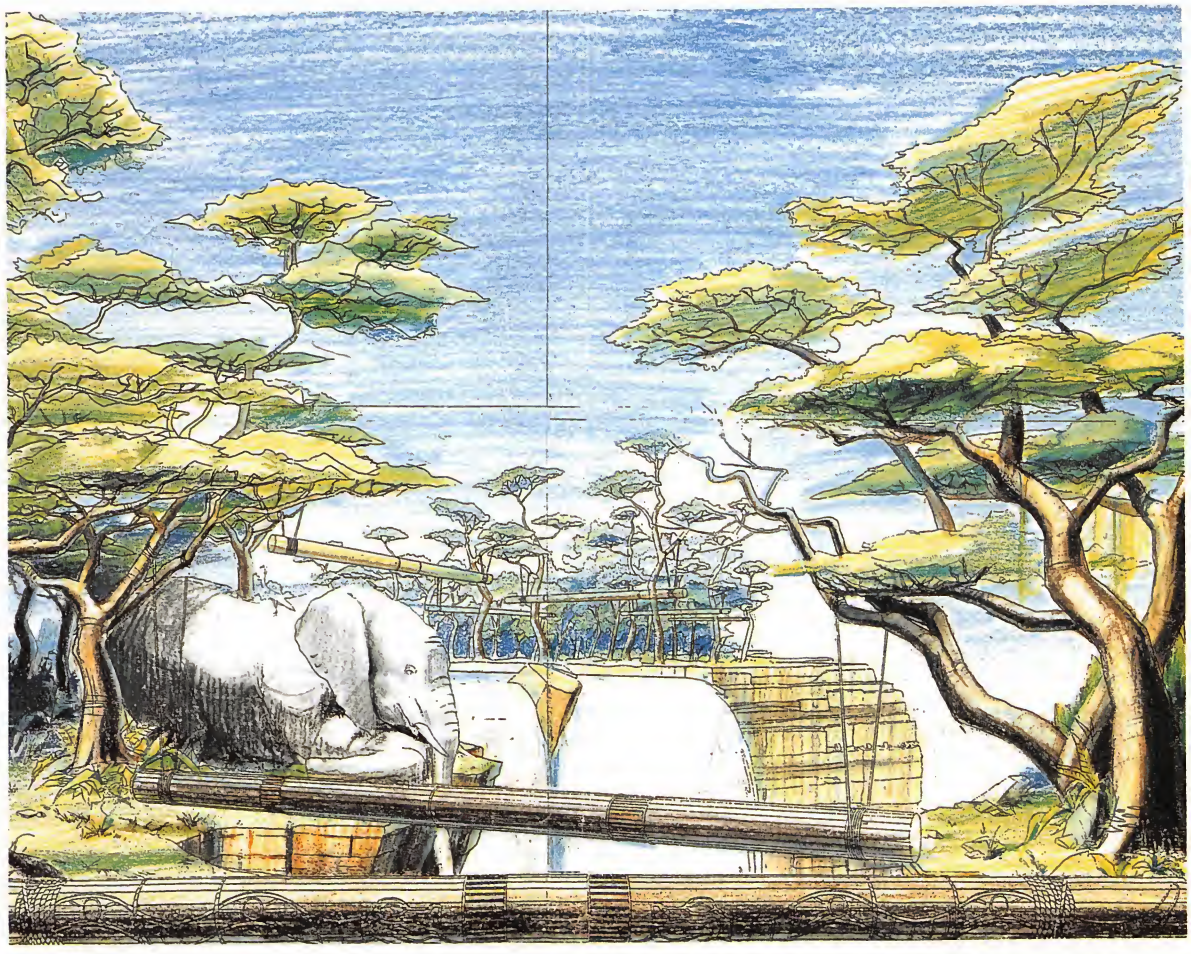
ヒーリング

偉大なる大地にひざまづき、大自然がもたらす生命の息吹に体をあずけることで、疲れをいやし、活力を取りもどす。

アフリカ

部族の者が設置した舞台。原画の時点では、足場の不安定な丸太の上で闘うことになっていたようだ。ラウンド1が終了すると綱が切れ、ラウンド2以降の舞台へと落ちていく。





WINNING
GRAPHIC
TIME
BONK

オロ

遠くの開口部からもれ聞こえる水音。
それさえ聞こえなければ「この洞窟の時は止まっている」と言っても信じる人がいるかもしれない。
仙術をきわめたと感じたのはいつのことだったか定かではないが、
それ以来この洞窟で暮らしつづけて長い年月が流れたようだ……。
「何でもできる。仙人に不可能はない」と言うので仙人になろうと頑張ったが、
なってしまうとこれが、何をするにもばかばかしくてやる気が出ない。
人間、絶対できるとわかっていることを一生懸命やるヤツはいない。
「ダメかもしれない……もっとできるかも……」と思いながら頑張るのがいいのだ。
「だから楽しかったんだな修行の日々は……。弟子をとってみるか」
オロは思った、自分のことなら思いのままの仙人でも、他人のこととなればそうもいかん。
「そうじゃ、そうじゃ、弟子をとって遊ぼう、いや鍛えよう。なんだか知らんが燃えてきたわい」
仙人オロはつぶやくと、旅支度をはじめるのだった。
齢140歳をこえ、仙人としてはまだまだ未熟なオロであった。

●家族

アマゾンのジャングルの洞窟に住む。日系人らしいが詳細は不明。仙術をきわめ仙人となる。140歳。

●性格

少々とぼけたようにも見えるが、執着心が希薄なだけで、すべての面で常人の数倍の能力を持つ。暇つぶしに仙術の後継者を探す旅に出る。

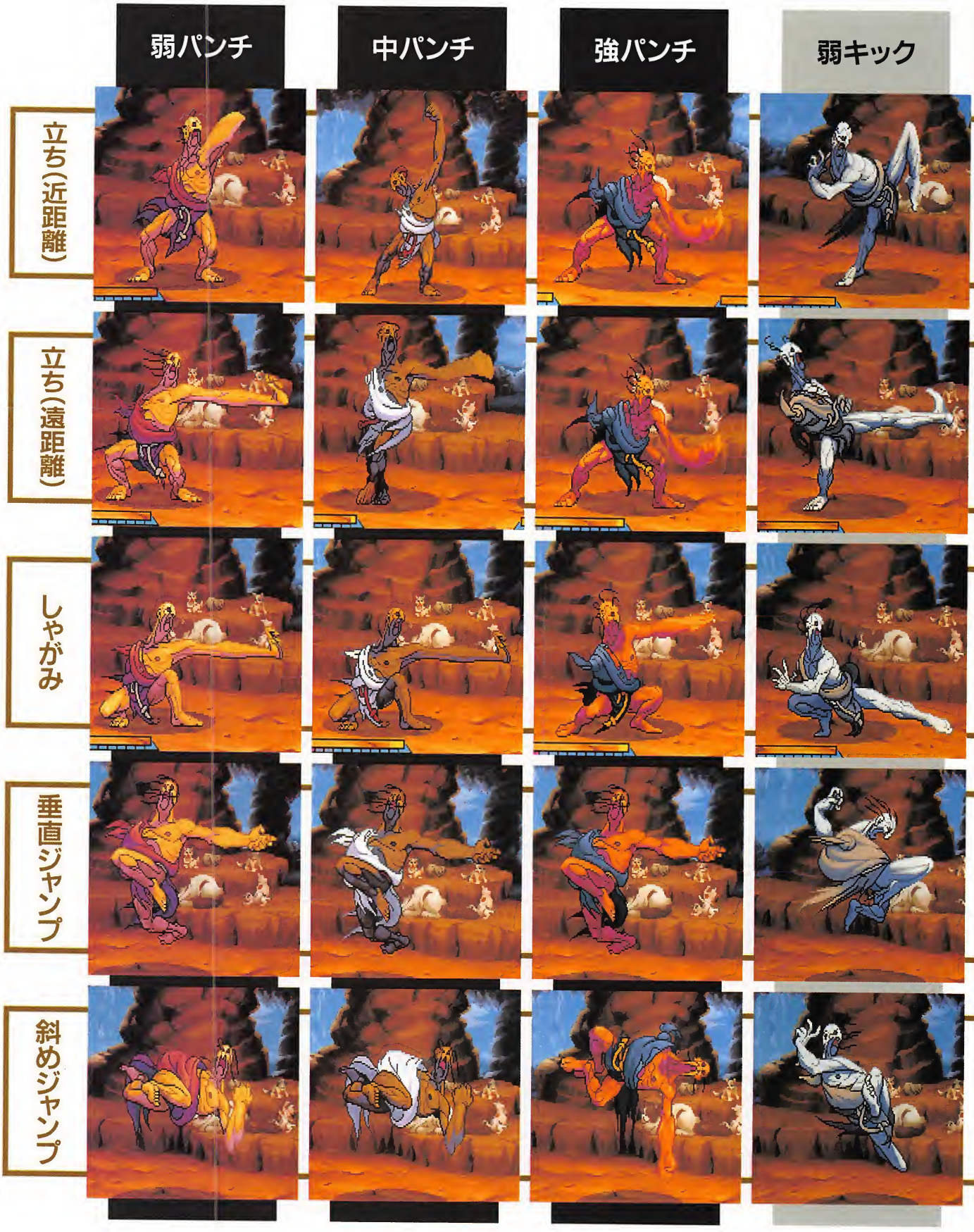
●格闘スタイル

人の数倍の経験と衰えぬ運動能力が、彼に自由で自然な体さばきをさせる。一見すればムダにも見える動きも、つけいるスキは皆無に等しい。

体術修行をくり返してきたが、仙術をきわめる彼を本気にさせる相手はいなかった。対戦相手の不足に思案のすえ、仙術により自らの利き腕を封印。普段から片方の腕だけで生活している。なぜか、食事でお箸を持つときにだけ封印が解ける。また、寝てる間に封印した腕が入れ替わっているときもある。

ORO

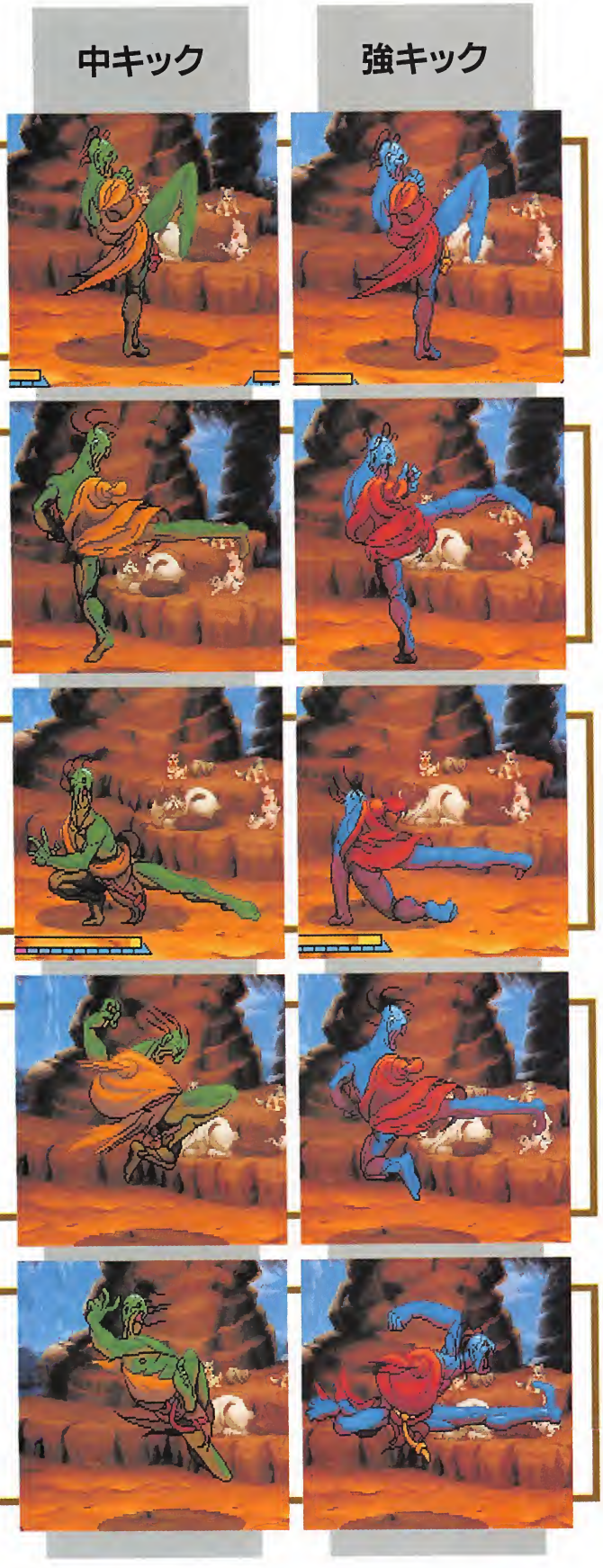
“何でもできる”は、“何もできない”と同じだ。神ならばともかく、人の身で痛感する。これほど退屈なことはない。もっと欲や野望に執着できれば良いのだが、そのようなものに興味はない。ほんの百四十年しか生きていないから、ありあまる暇を有効に使う知恵もまだまだ持ち得ない。そこで、後継者探しである。思いどおりにならない存在に、人生を、豊かさを見い出したのだ。もっとも仙人であるオロのこと、お眼鏡にかなう人物を見つけるのは容易ではないだろう。
「わしは強いのう。なんでじゃろ！」

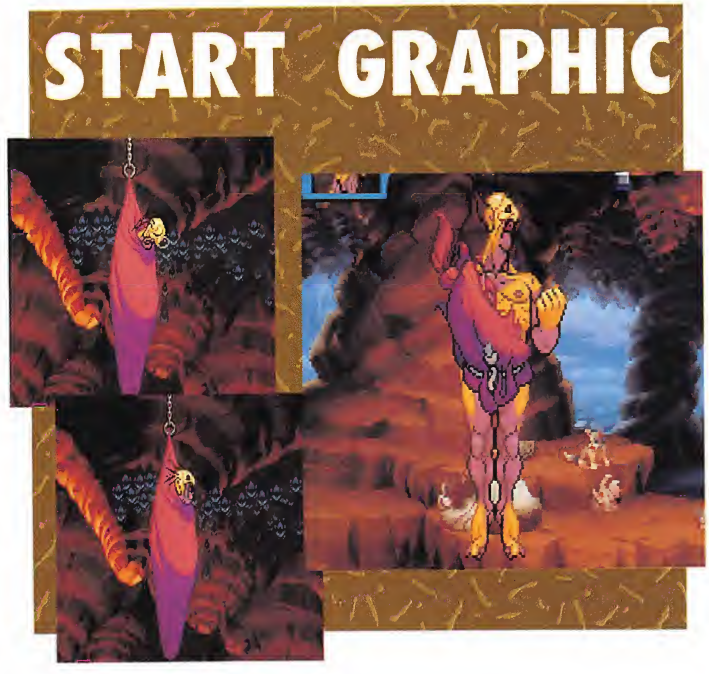

弱パンチ
中パンチ
強パンチ
弱キック
立ち(近距離)
立ち(遠距離)
しゃがみ
垂直ジャンプ
斜めジャンプ

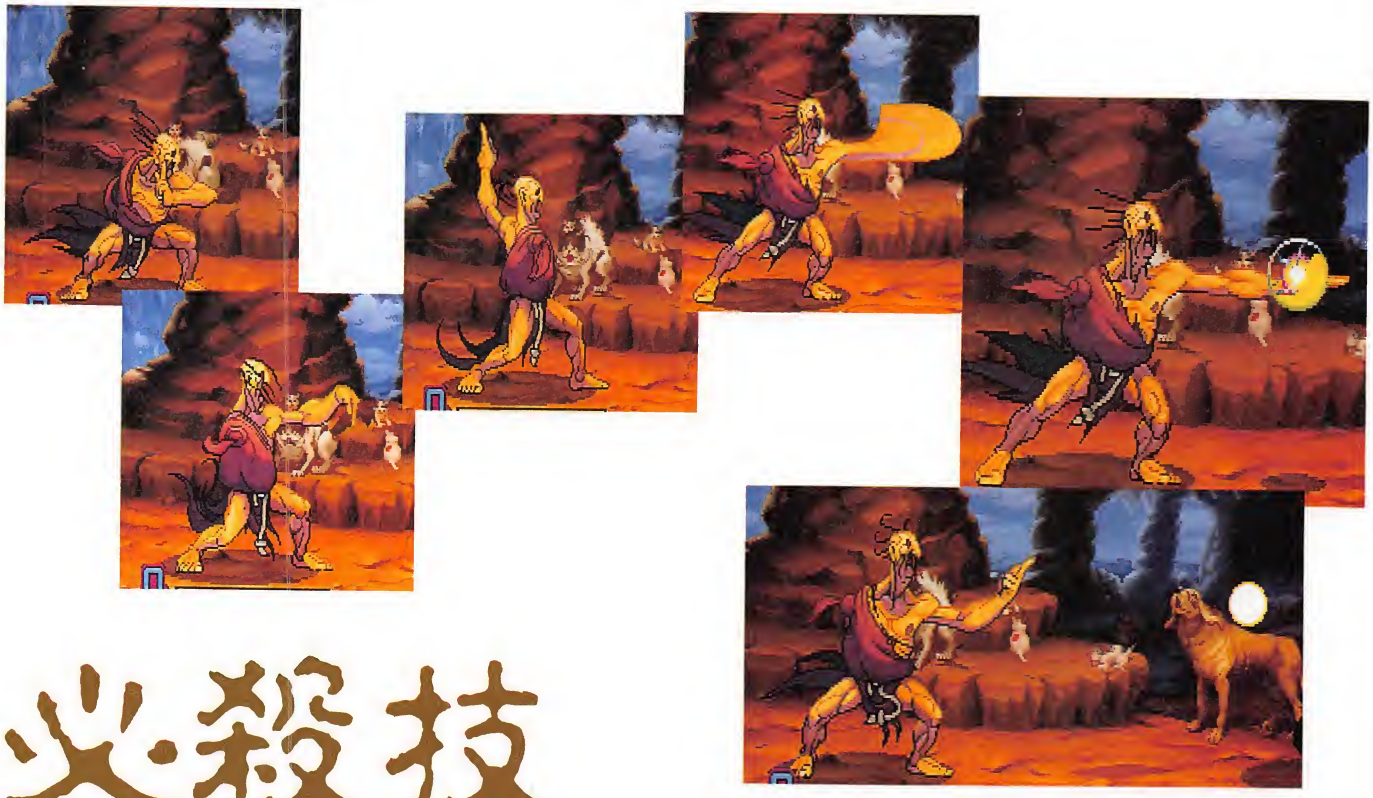
基本技

ORO

人をからかうような動作が多いが、その技のキレと威力は、涸れ果てた老人のものとは思えない。ハンデとして利き腕である右腕を封印しているが、ボケているのか、反対側を向くとおもむろにソデを左に通して、左腕を封印するありさま。







必殺技

ORO

日輪掌
(にちりんしょう)

突き出した指から、かがやく光弾をはなつ。波動拳のような気の力ではなく、いわゆる念力によってくり出される技。

鬼ヤンマ
(おにやんま)

身体のひねりをくわえたアッパーを相手のアゴへ打ち込み、さらにヒジを突き上げて跳躍する。

ニオウリキ

相手の胸ぐらをつかんだのち、左右に振りまわして何度も地面にたたきつける。やせ衰えた肉体からは、想像もつかない怪力だ。

人柱渡り
(じんちゅうわたり)

空中に静止したまま、相手めがけて蹴りを何発もたたき込む。相手の顔面を踏むときが、もっとも気持ちよく蹴りを連発できるらしい。

スーパーアーツ

ORO

鬼神力
(きじんりき)

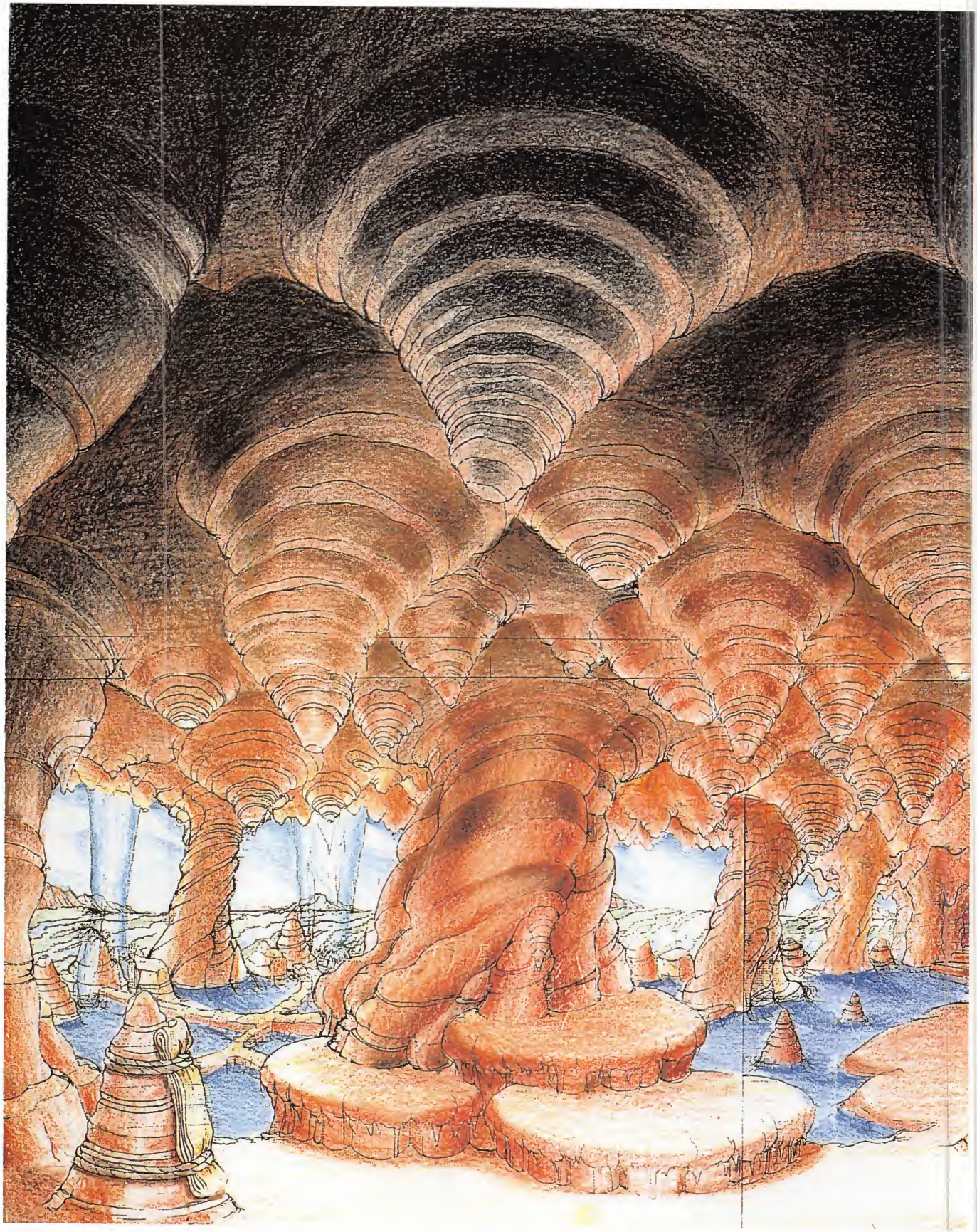
念を込めて、一時的に潜在能力を引き出す。つかんだ相手を超高速で地面へ何度もたたきつけるさまは、仙人というよりも凶暴な怪物にしか見えない。

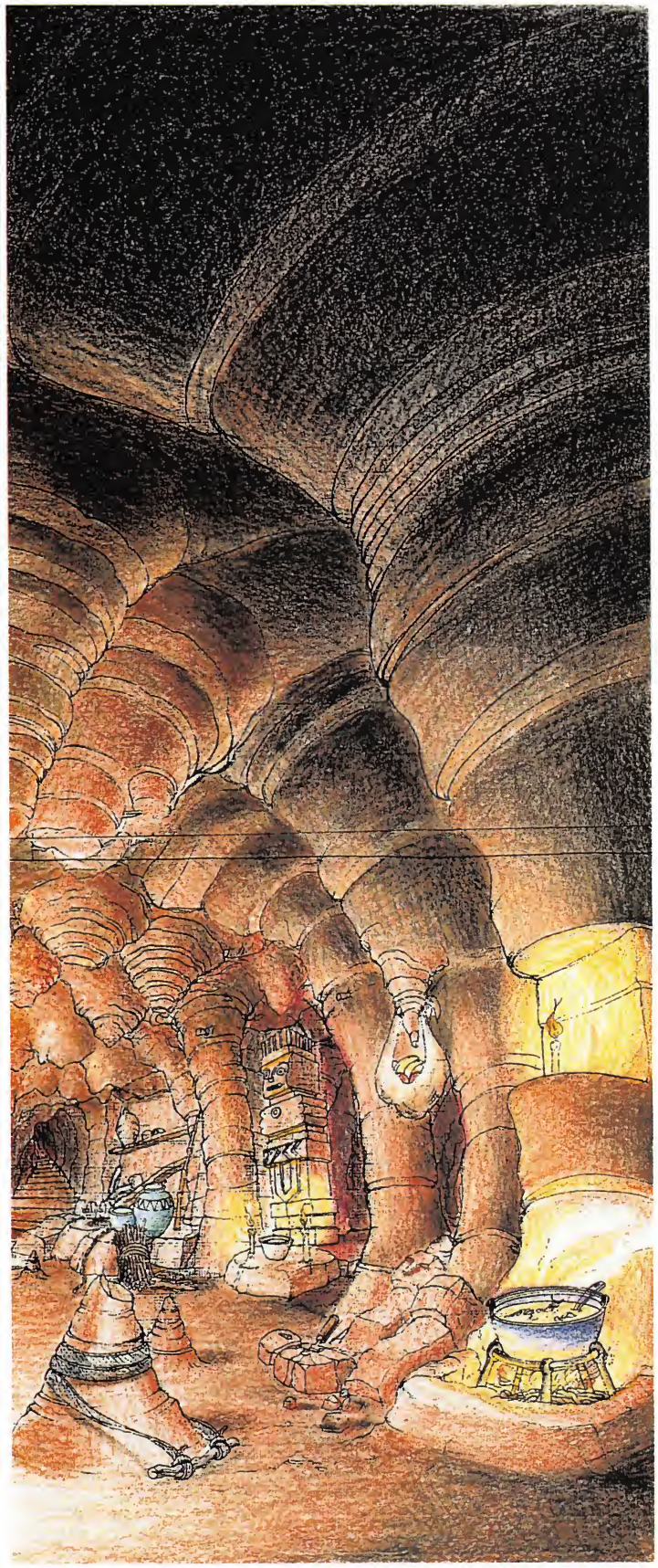
天狗石
(てんぐいし)

念力で周囲の物体をいくつか引き寄せ、手足のようにあやつる。ただし、何を引き寄せるかは、念じたオロ本人にもわからないらしい。

夜行魂
(やぎょうだま)

念力を極限まで高め、手のひらから空間をただよう強力な力場を解きはなつ。





アマゾンの洞窟

人里離れたところにある洞窟。修行用の設備や祭壇、それと奥の階段は、オロの手製と思われる。なお、原画では描かれていないが、周囲にはオロのひろってきた動物たちがいる。

WINNING GRAPHIC

ケン

「おう、ここだ、ここだ！」
目前の高台にリュウとの合流先に指定した温泉宿が見えてきた。
「ちょっと、しょぼいがまあいいか。あの野郎にまかせると山んなかの廃校なんか指定してくるんだからな」
ケンは振り向いて、うしろを歩く少年に声をかけた。
「どうした、宿は目の前だぜ、さっさとこいよ、ショーン！」
「はーい、わかりましたーっ、お師匠さま」
ケンのうしろにだいぶ遅れて、自分のディパックに加え、
ケンのでっかいトランクやボストンバッグをかかえた日系人らしい少年がついてくる。
坂道をよたよたとのぼってくるショーンの姿を見ながら、ケンは考えた。
「さてと、どうやってこいつをリュウに押しつけるかな……。うん、俺の一番弟子になりたかったら、
リュウから一本取るまで帰ってくるな、ってのはどうだ。そうだ、それで行こう！」
ケンは1人うなずくと、ショーンに歩み寄った。
「なんだ、だらしねーぞ、持ってやるから一つ貸しな」
ケンはそう言うと、一番小さいショーンのディパックをひったくって歩き出した。

●家族

日本出身。米国西海岸で妻のイライザ、そして今年3歳になる長男メルと暮らす。子供もできて多忙な彼だが、イライザとの約束で、リュウが出場する格闘技の大会には付き合っても良いことになっている。

●性格

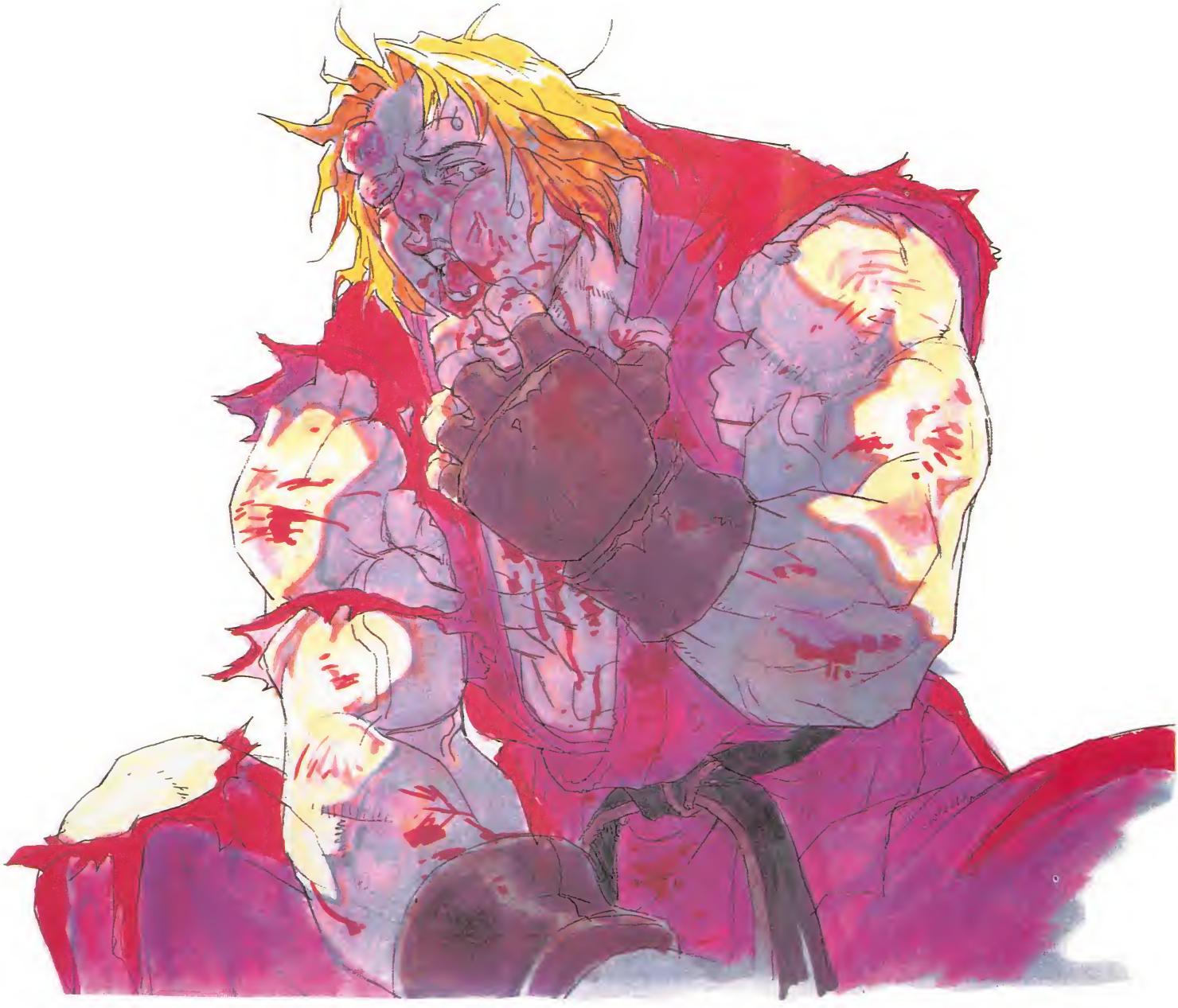
子供ができても、燃える男に変わりはない。真っ赤な道着に身を包むナイスガイ。

●格闘スタイル

一見無謀に見える攻撃も、リュウとの厳しい修行と幾多の強敵と闘ったという裏付けあってのこと。その激しい攻めと赤い道着姿に、人は路上に吹き上がる炎を見るという。

KEN

リュウとともに修行を重ね、各地を転戦したケン。リュウにとって生涯の友、そして終生のライバル――そんなケンも、今では一児の父親だ。が、もちろん家庭に収まり、ただ安穏と暮らす彼ではない。彼方の友を思いながら、自身も腕を磨いている。その2人が、久方ぶりにあいまみえた。朋輩との再会は、ケンの闘争心にさらなる炎を呼び起こす。真紅の道着がひるがえり、闘いの火ブタが切られる。燃え立つ思いなくしては、ケンはケンたりえないのだ。
「センスだよセンス！　ブランクなんて、俺には関係ないさ！」



弱パンチ
中パンチ
強パンチ
弱キック
立ち(近距離)
立ち(遠距離)
しゃがみ
垂直ジャンプ
斜めジャンプ

KEN 基本技

同じ人物に師事していたため、格闘スタイルはリュウに酷似している。が、師を失ってからの日々は対照的で、リュウが精神鍛錬を目的とする地道な修業を行なったのに対し、ケンは見た目にハデな技を集中的に練習していたようだ。

波動拳
(はどうけん)

気弾を撃つという点はリュウの波動拳と変わらないが、精神修業をおこたっていたためか、気を集約するまでの時間にわずかな差がある。

必殺技

KEN

昇龍拳
(しょうりゅうけん)

アッパーとヒザ蹴りをほぼ同時に仕掛けるリュウの昇龍拳に対し、ケンはアッパーで相手をかがませ、頸部ないし腹部にヒザ蹴りをたたき込む。ときおり、その拳が紅蓮の炎をまとうこともあるが、それが空気摩擦によって発生したものなのか、ケンの闘気が炎として具現化したものなのかは、はっきりしていない。

竜巻旋風脚
(たつまきせんぷうきゃく)

跳び上がりながら連続回し蹴りをくり出すが、その前に跳びヒザ蹴りも仕掛けるという荒業をこなしてしまう。ケンが足技の修業に力を入れていたことを象徴する技の1つだ。

スーパーアーツ

KEN

昇龍裂破
(しょうりゅうれっぱ)

昇龍拳のラッシュ。会得するだけでもかなりの鍛錬を必要とする昇龍拳をこれほど連発できるのは、ケンの面目躍如と言ったところ。

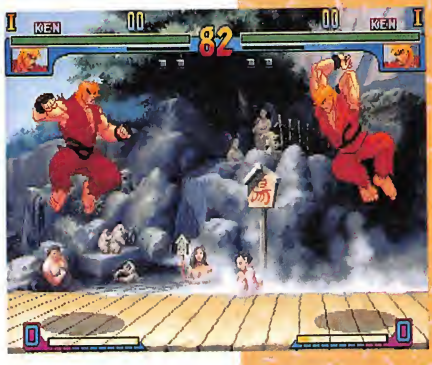
疾風迅雷脚
(しっぷうじんらいきゃく)

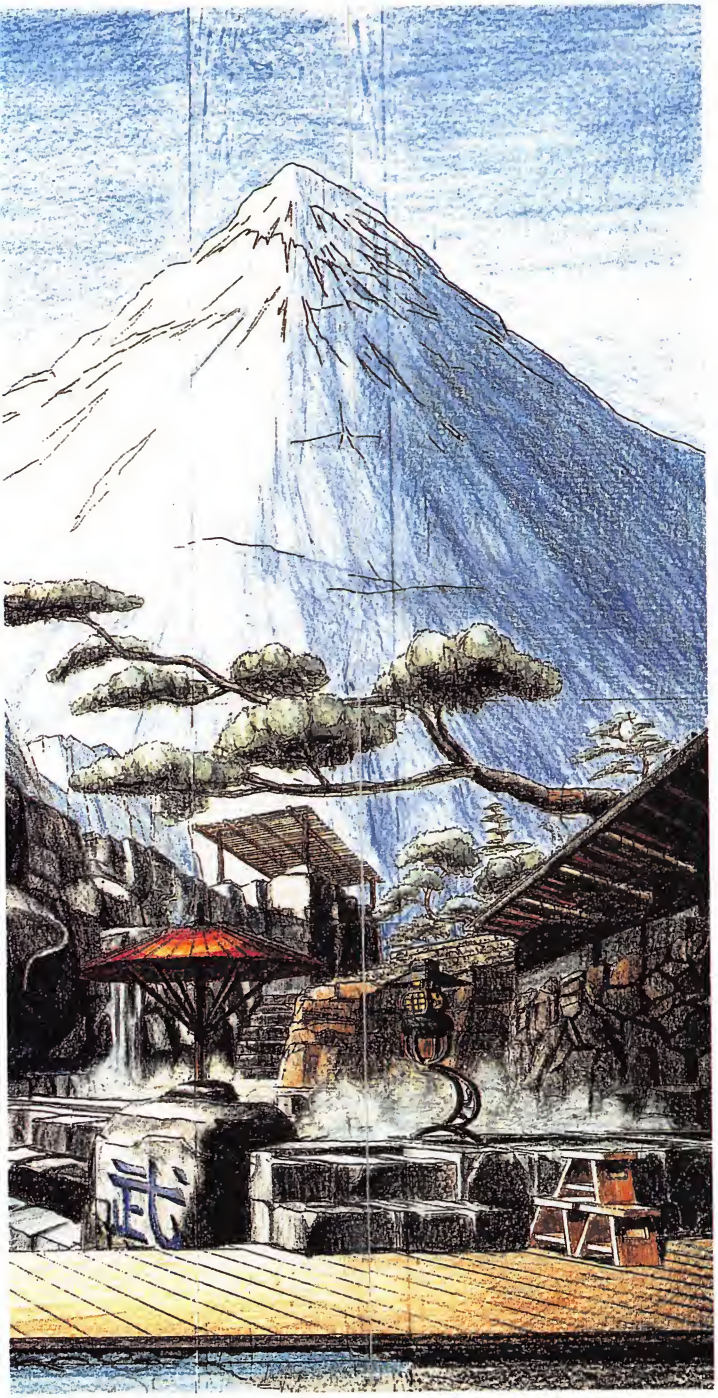
ケンが得意とする足技のオンパレード。スピード、威力ともに申しぶんなく、一撃必殺を名乗るのに十分な性能を持っている。

神龍拳
(しんりゅうけん)

回転エネルギーを付加させた、昇龍拳の強化版。天へと昇りゆく神の使い（神龍）をイメージすることから命名されたと思われる。

湯
酒





日本 温泉旅館

リュウ・ステージの近くにある、川ぞいの温泉。闘うついでに療養もできる、じつに便利な場所だ。自然のなかにあるので、動物が入ってくることも。ちなみに混浴らしい。

WINNING GRAPHIC

ショーン

ニューヨークの街角に道着を着た1人の少年が落ち着きなく立っている。
どうやら人を待っているらしい。
「ケン師匠はどこまで行ったんだろう……、奥さんへのプレゼントだからって、買い物にしては遅いなぁ。
こっちは道着を着てこんなところで立ちん坊じゃ、ケンカ売ってくれって言ってるようなもんだぜ」

「早くファイトがはじまんねぇかな……」
建物一つ離れた路地でそうつぶやく男がいた。
ホットドッグを片手に、こっそりと様子をうかがうケンだった。

●家族

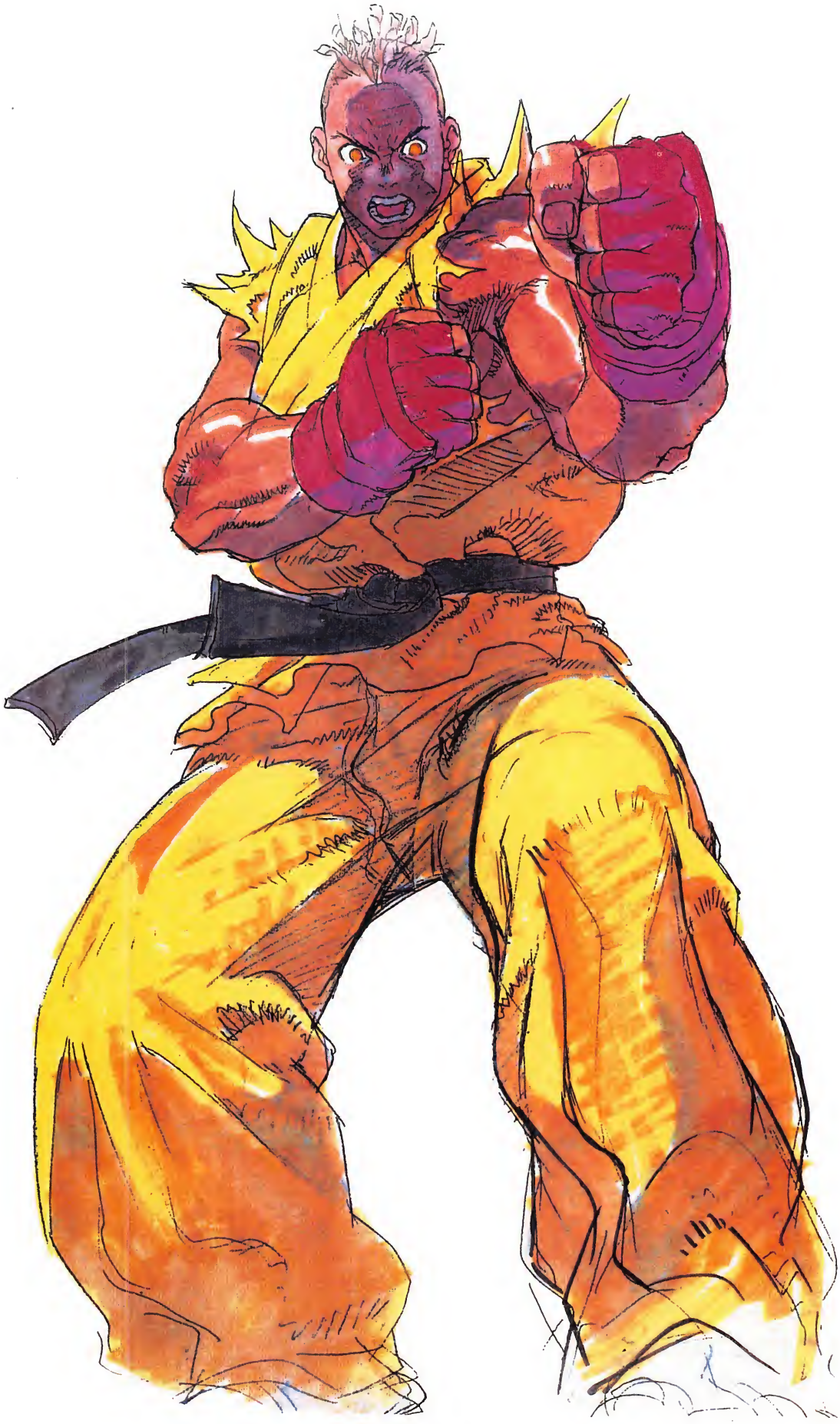
ブラジル出身。ごく平均的な家庭に育ったスポーツ万能少年。格闘技大会でのケンの闘う姿に感動した彼は、弟子入り志願でケンを追いかける。

●性格

負けず嫌いの熱血少年。たとえ今日負けても明日は勝つ、が信条。日系人の祖父にしつけられ、一応のところは礼儀正しい。

●格闘スタイル

ケンの闘いぶりを理想として攻めまくるが、ケンほどの技のキレがあるわけではない。結果的に攻めているようでも、自らも結構パンチを食らったりして、無傷では勝てないようである。いずれはオリジナルの必殺技を持つのが夢。

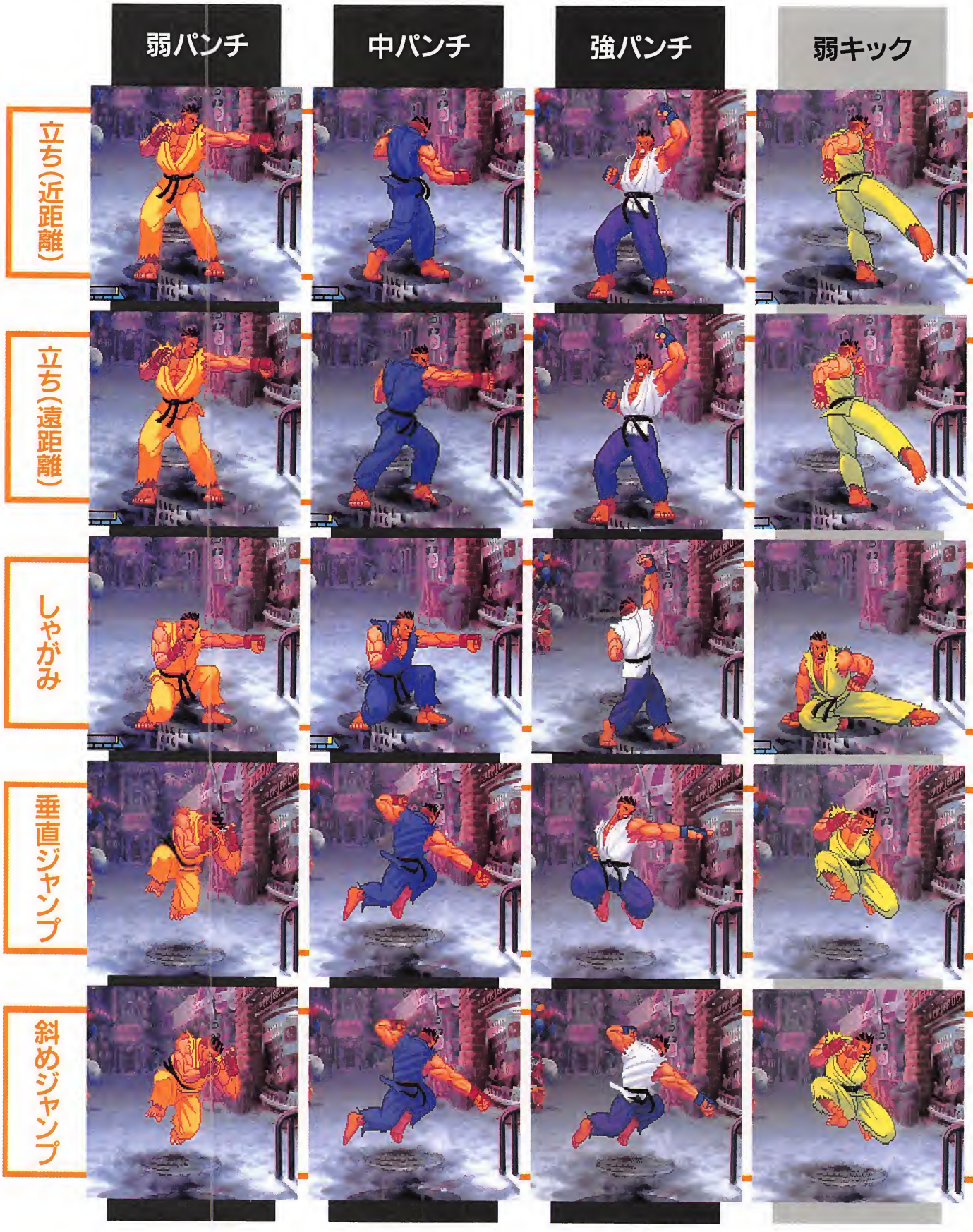


SEAN

目の前に、憧れの人がいる。その人のもとで、自分の腕を磨くことができる。ケンを追いかけ、弟子となったショーンにとって、毎日が幸福である。聞くこと、見ること、感じること。目の前で展開されるあらゆる事柄が、ショーンには勉強だ。彼は全身で、ケンのすべてを吸収する。今日は敗北しても、明日は必ず勝利する、そう信じているのだ。

「波動の力っ！　わかってきたような気がする」

血を熱くたぎらせ、理想に向かって猛進するショーン。その輝ける瞳に、かつての自分を見い出す格闘家もいるだろう。


弱パンチ
中パンチ
強パンチ
弱キック
立ち(近距離)
立ち(遠距離)
しゃがみ
垂直ジャンプ
斜めジャンプ

SEAN 基本技

中キック	強キック

ケンの弟子になって間もないが、基本的な技は会得しているようだ。ケンの立ち中キックである上段回し蹴りが、ショーンにとっては立ち強キックであるところから、彼と師の力量差がうかがえる。

START GRAPHIC

ショーンタックル

相手の脚にしがみついて転ばせる。さらに、またがってから問答無用のダブル・ハンマー。格闘術よりもケンカ殺法のイメージが強いことを考えると、ケンと出会う前から体得していた技だと思われる。

龍尾脚
（りゅうびきゃく）

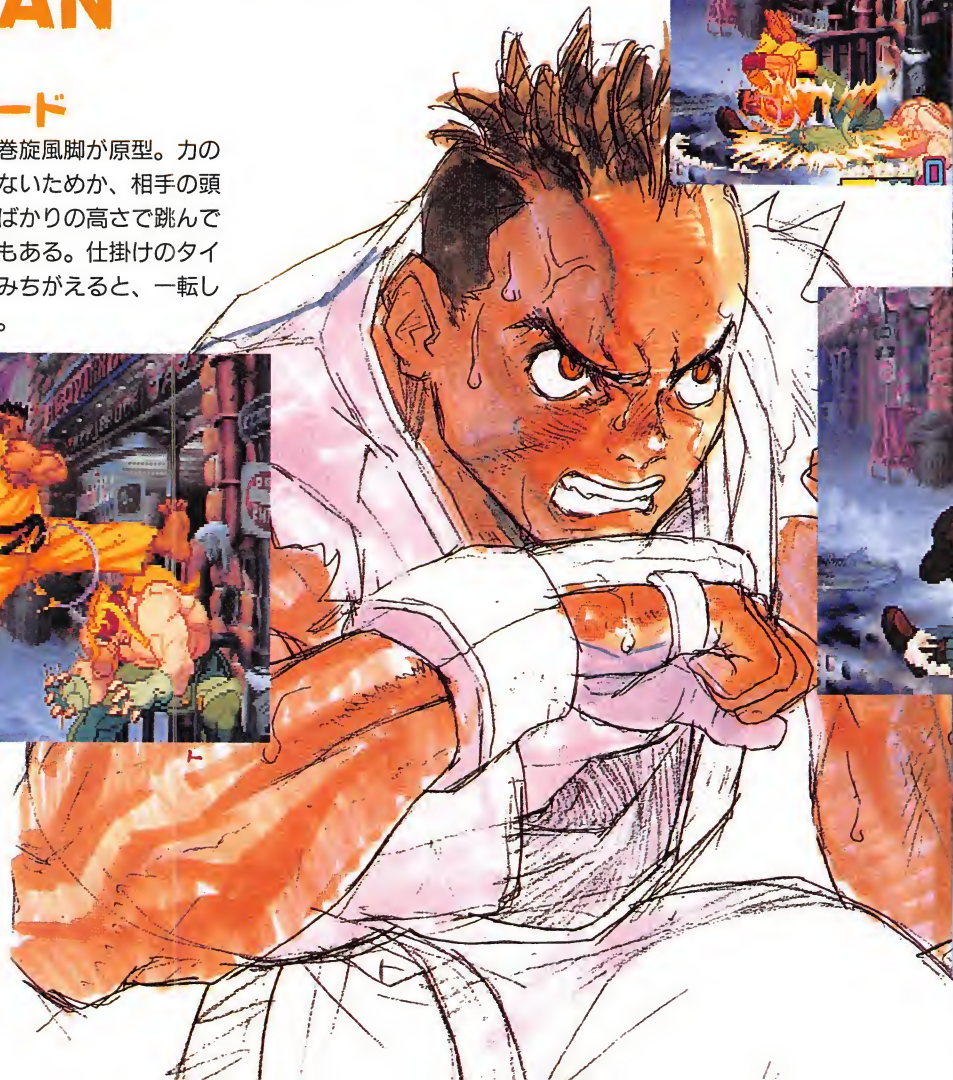
いわゆる浴びせ蹴り。天性のバネを活かした跳躍によって、並みの格闘家からは考えられないダメージを与えられる。

必殺技

SEAN

トルネード

ケンの竜巻旋風脚が原型。力の加減ができないためか、相手の頭上を越えんばかりの高さで跳んでしまうこともある。仕掛けのタイミングを読みちがえると、一転してピンチに。



スーパーアーツ

SEAN

ハドウバースト

リュウの真空波動拳とまったく同じ……と言いたいところだが、さすがに気のあつかいにはまだ不慣れのようで、技の性能はリュウのものには遠くおよばない。

ハイパートルネード

ショーンタックル→基本技のラッシュ→トルネード→龍尾脚と、自分の持ちうる力をすべて振りしぼった、連続技タイプのスーパーアーツ。がむしゃらながらも、ショーンの格闘技に対する熱い意気込みが伝わってくる。

ショウリュウキャノン

こちらは、ケンの昇龍裂破を模したもの。しかし、攻撃のスピードにこだわるあまり、力の入れぐあいが甘いようで、その威力は昇龍裂破よりもはるかに下。一撃必殺と言うにはまだまだ問題点が多いようだ。

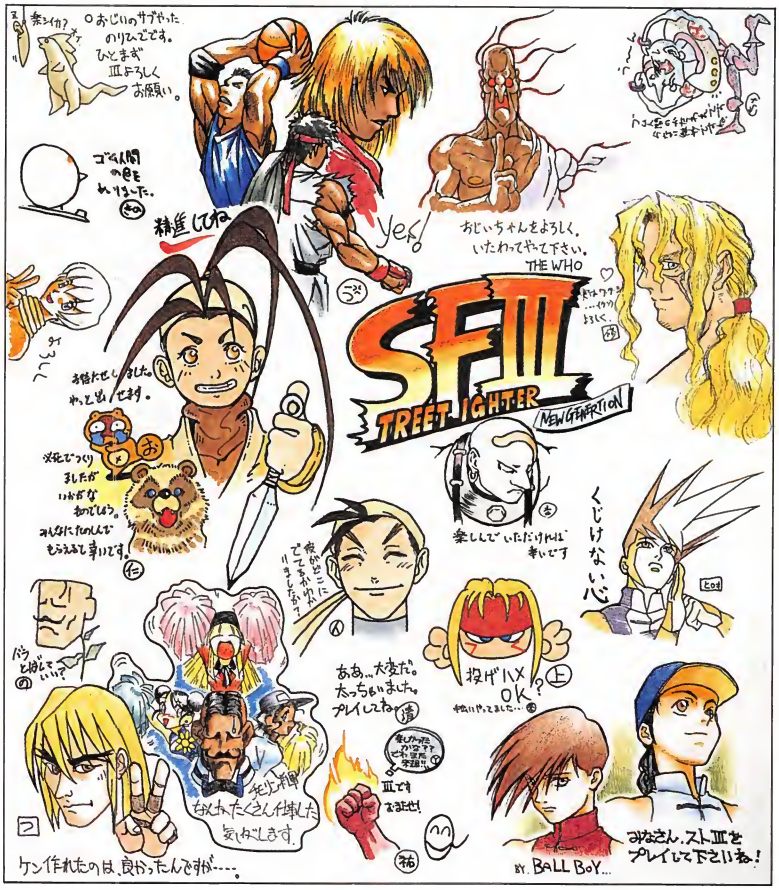
SUPER
PAINTINGS
TATTOOSTUDIO
PARAM

ニューヨーク ストリート

クリスマス・ムードで盛り上がる、雪の積もった街中。遠くにはマンハッタンのビル群がそびえ立つ。右のポスターに描かれた顔は、実際のゲーム上ではべつのものになっている。

WINNING GRAPHIC

FROM CAPCOM デザイン・スタッフ



原画集

アレックス

オーバーオールのサスペンダーを下げているのが特徴。バンダナはうしろ髪をたばねるのにも使われている。

**もう終わりか
スパーにもならない……**

リュウ

おれにはこの拳だけがすべてなんだ！

おなじみのキャラであるためか、設定原画はラフ・スケッチが数点ある程度。頭のハチマキは『ストII』シリーズと同じ赤色だ（『ストZERO』シリーズでは白色）。

ショーン

ゲーム中ではわからないが、耳にピアスをしている。手のひらと足の裏の色が薄いという設定はボツになった。

昇龍裂破っ！
次こそ
完成させてやるっ！

ケン

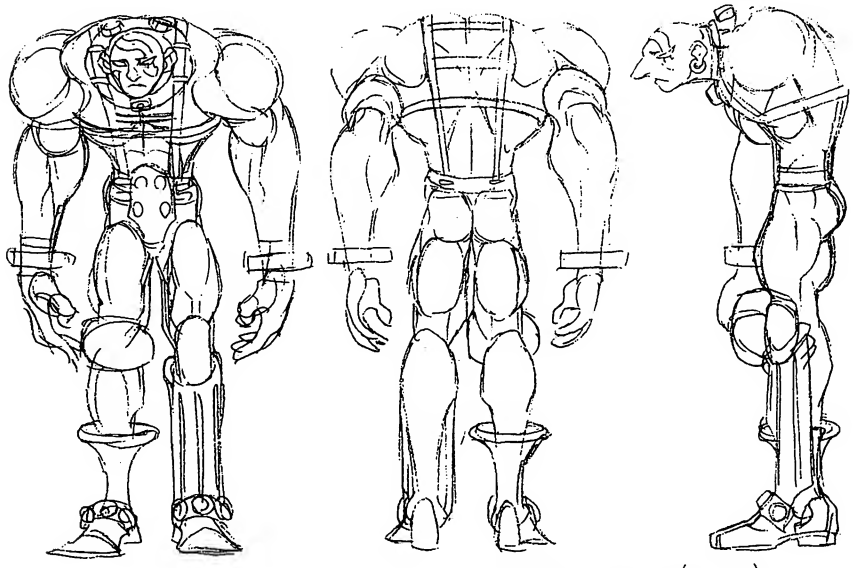
この俺に跳び蹴りとは命知らずな野郎だ！

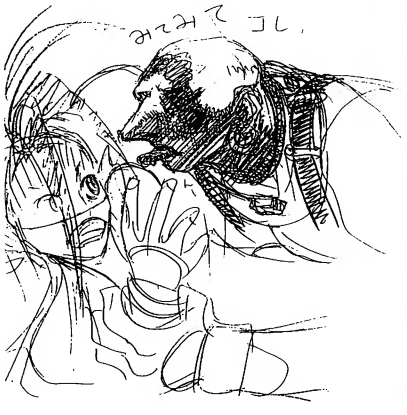
ケンはラフ・スケッチがなかったので、ゲームに使用された動画パターンの原画を掲載しておく。

ネクロ

特異な体型で、なおかつアクセサリーをしているだけに、三面図は必要不可欠だったようだ。舌にピアスをしているのにも注目。

オレの前に立つなよ！
次はギタギタだぜエ！

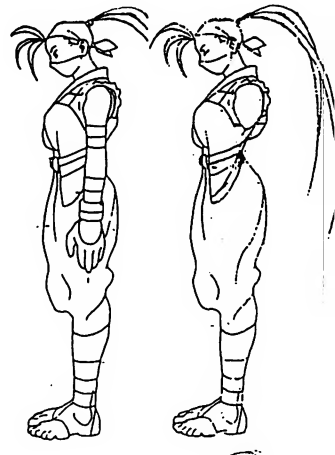


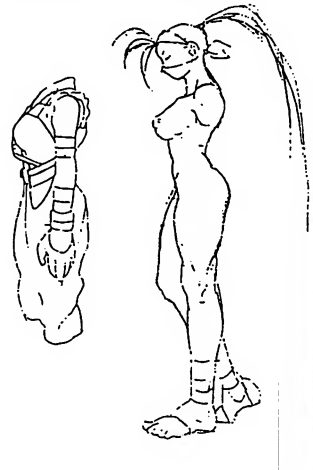


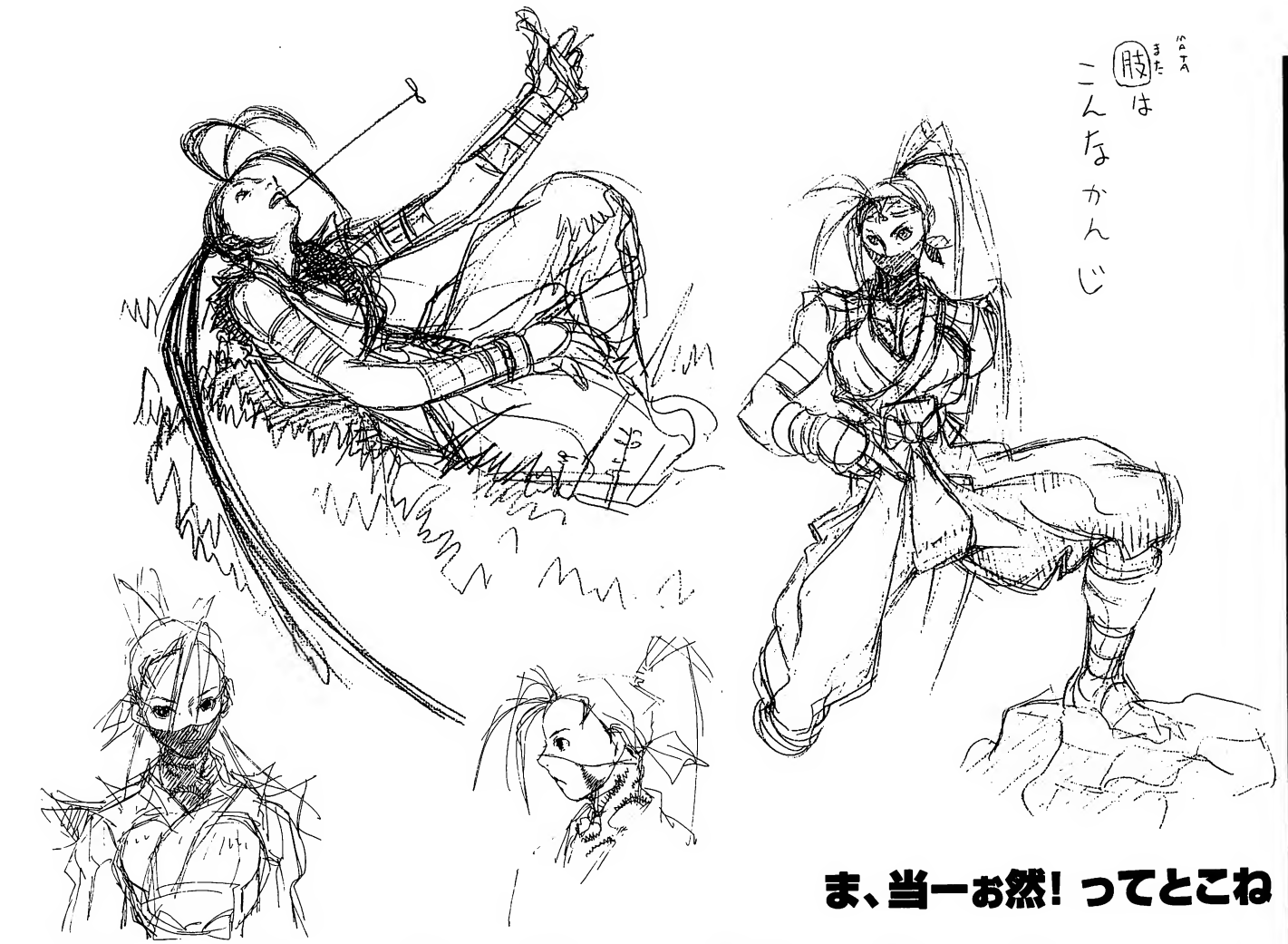
いぶき

とにかく原画が多い。ボディラインを明確にするための裸体画まで用意されている。腰の左右から素肌が見えるのはポイント高し。

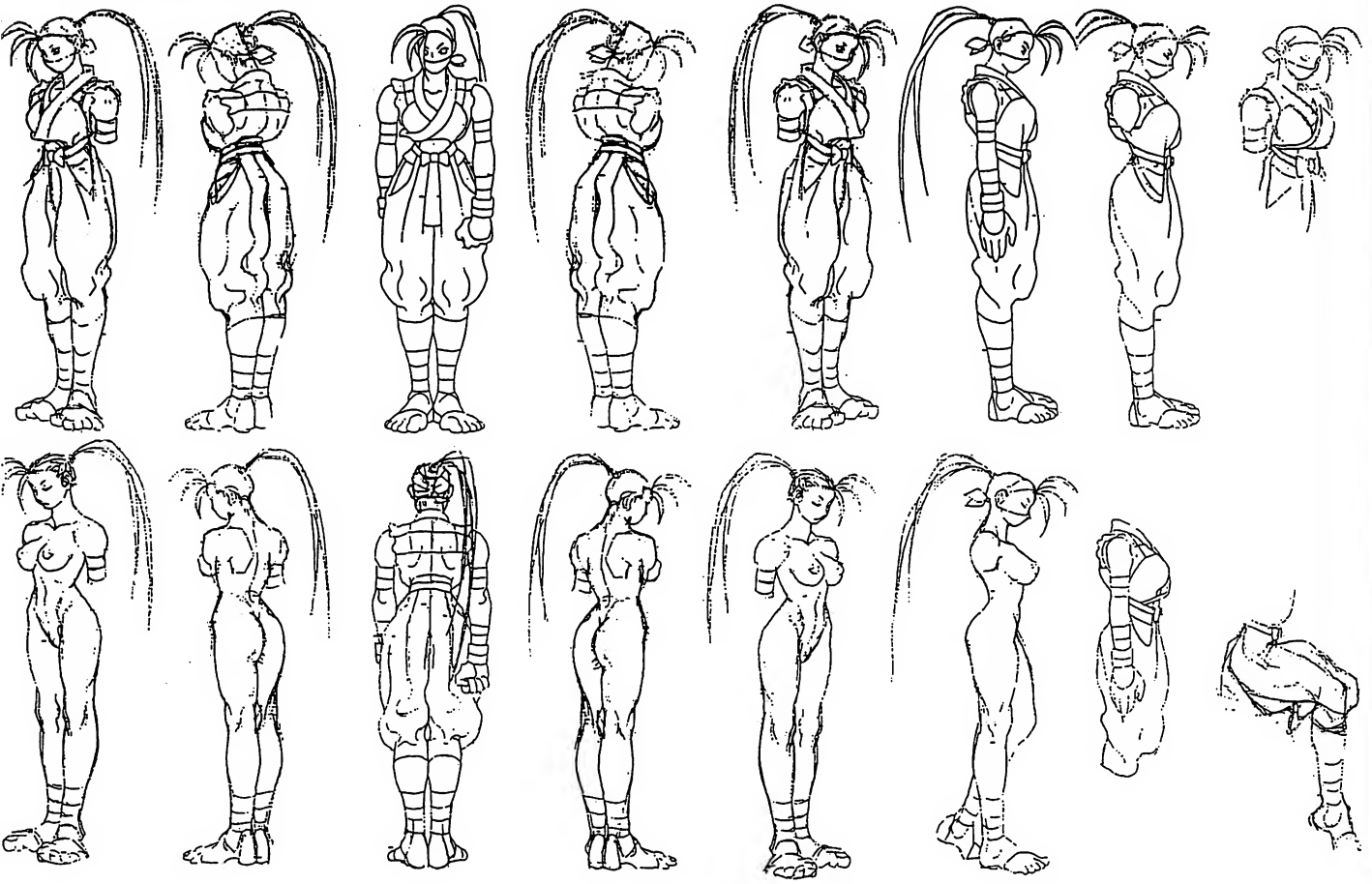
覚えておいて！ これが狩野流よっ！







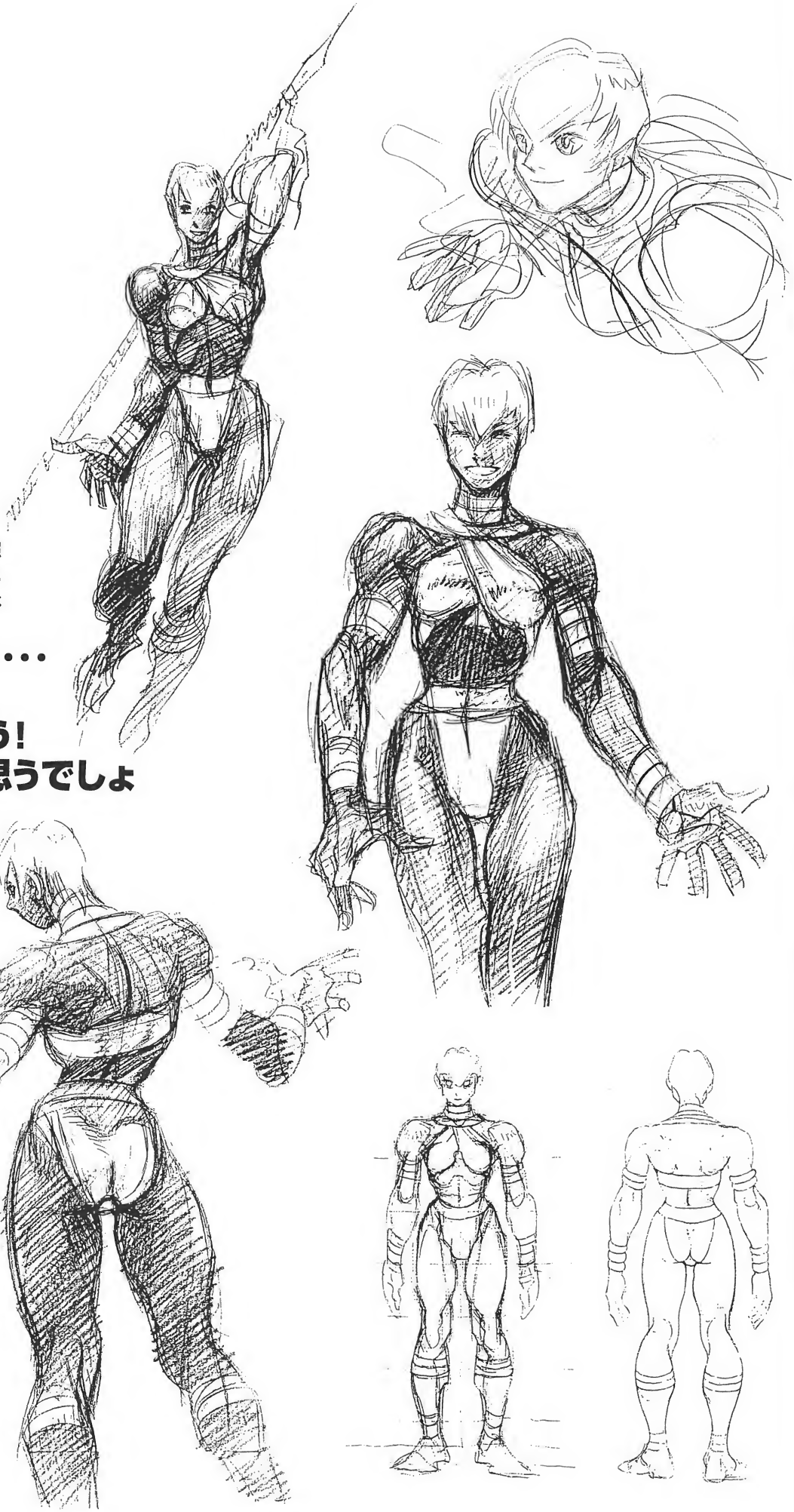
ま、当ーお然！ ってとこね



エレナ

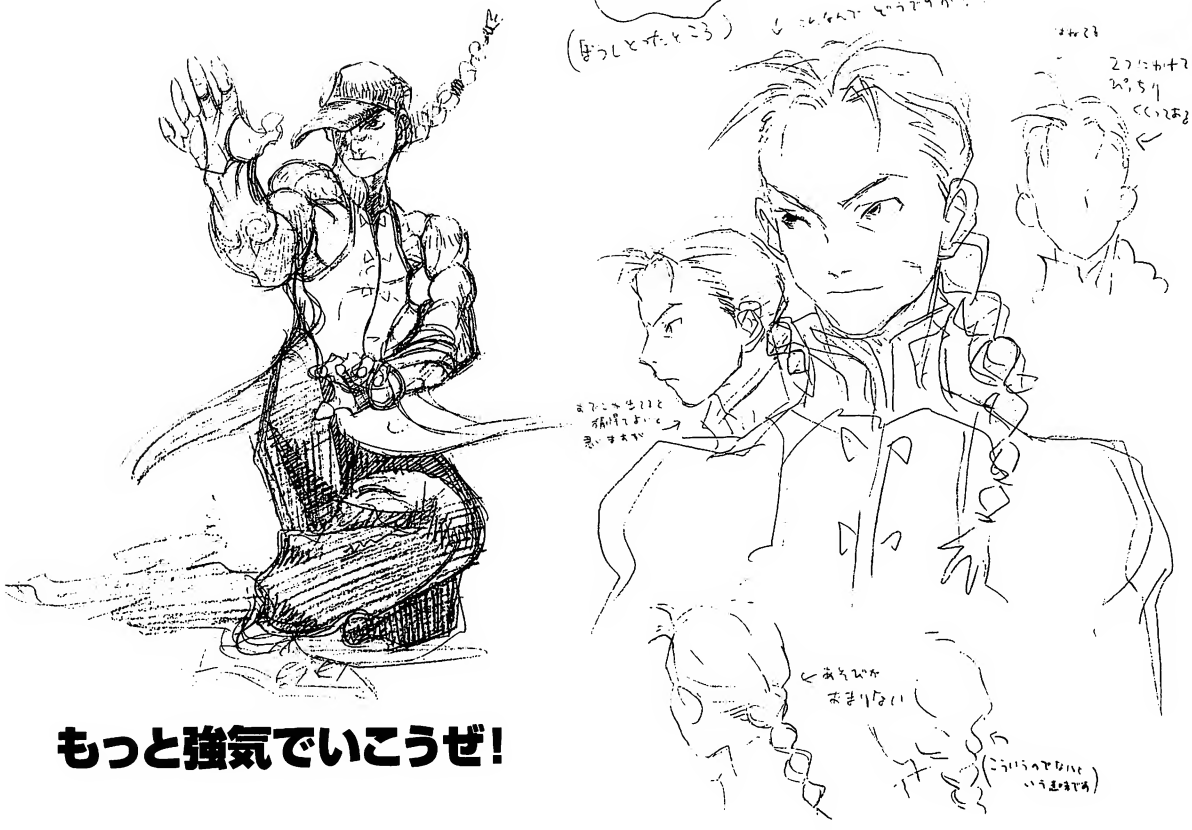
彼女の着衣は、いぶきと対照的にボディラインが目立つもの。鍛え抜かれた女性の身体がうまく表現されている。

**私たち
友達になれそう!
あなたもそう思うでしょ**



ヨン

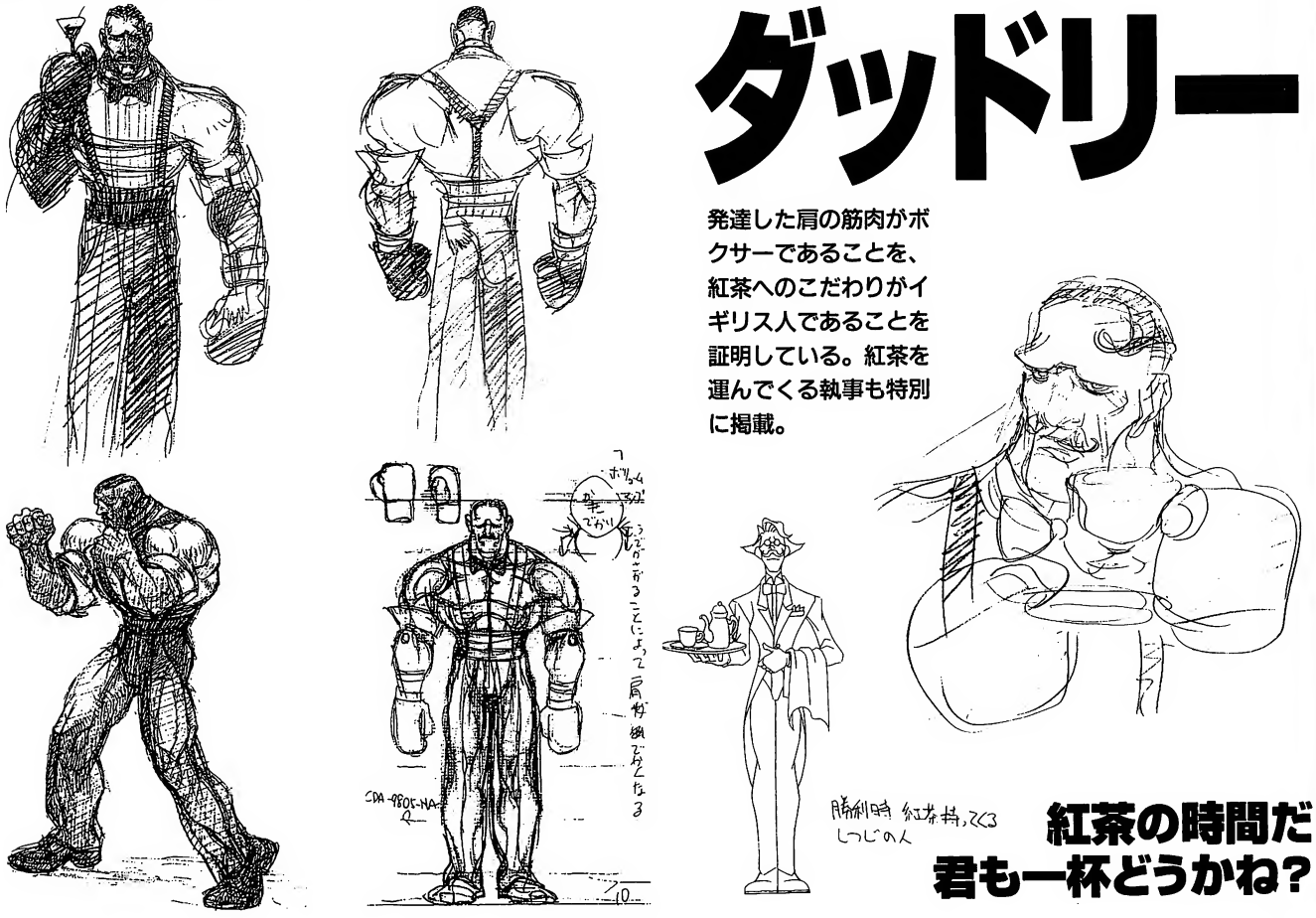
時間切れ負けで見ることができる帽子をとった姿だ（女性ファン急増か?）。残念ながらヨンの原画はなし。



もっと強気でいこうぜ!

ダッドリー

発達した肩の筋肉がボクサーであることを、紅茶へのこだわりがイギリス人であることを証明している。紅茶を運んでくる執事も特別に掲載。

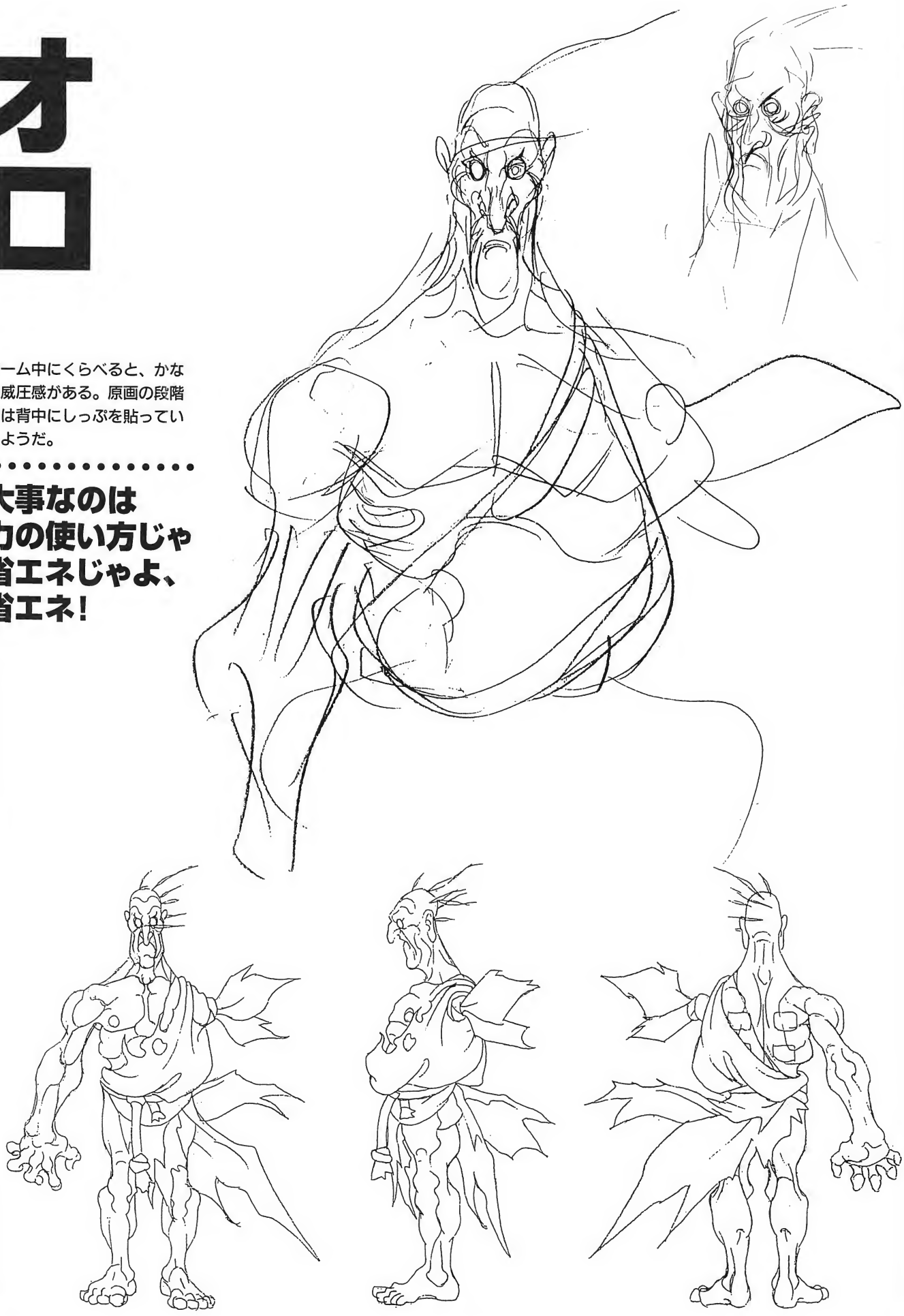


紅茶の時間だ 君も一杯どうかね?

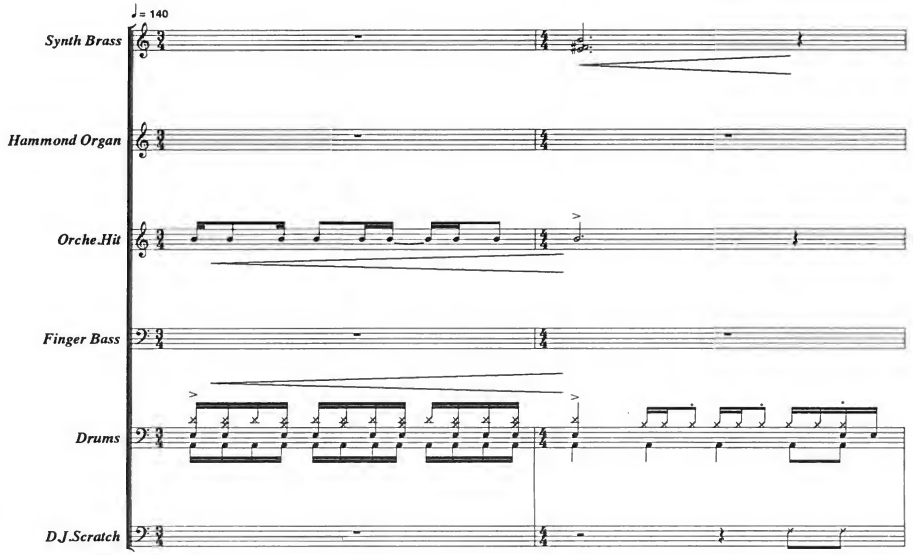
オロ

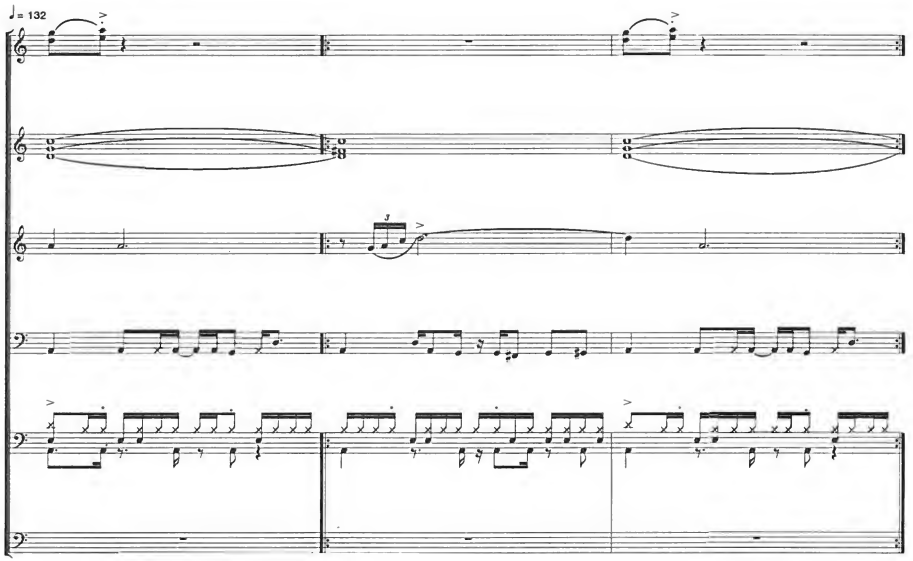
ゲーム中にくらべると、かなり威圧感がある。原画の段階では背中にしっぷを貼っていたようだ。

**大事なのは
力の使い方じゃ
省エネじゃよ、
省エネ！**



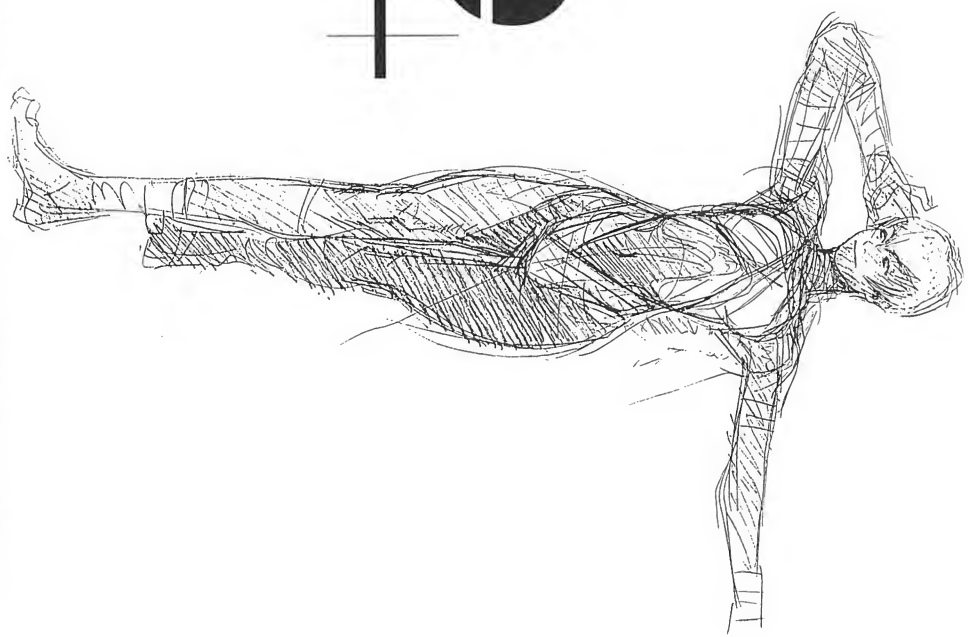
PLAYER SELECT





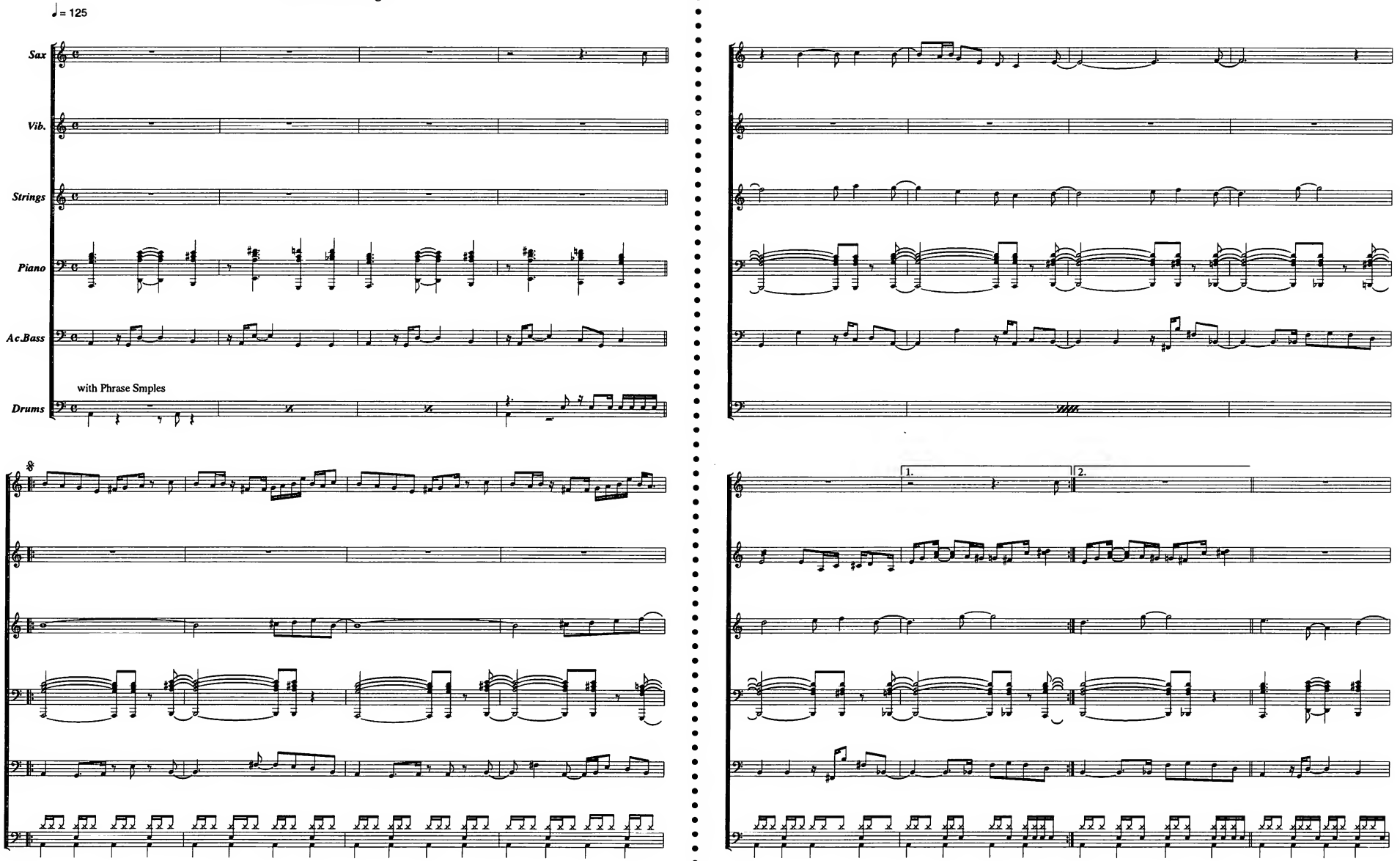
Score

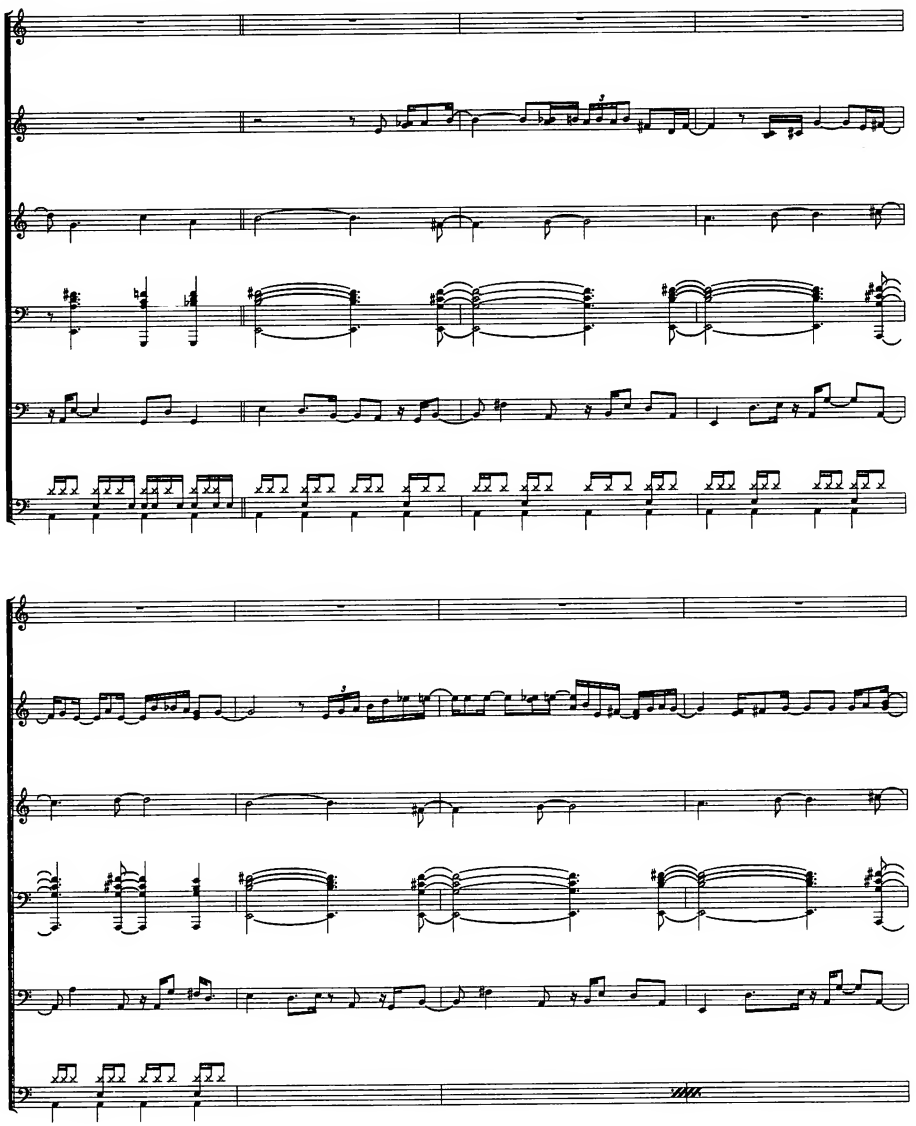
楽譜集

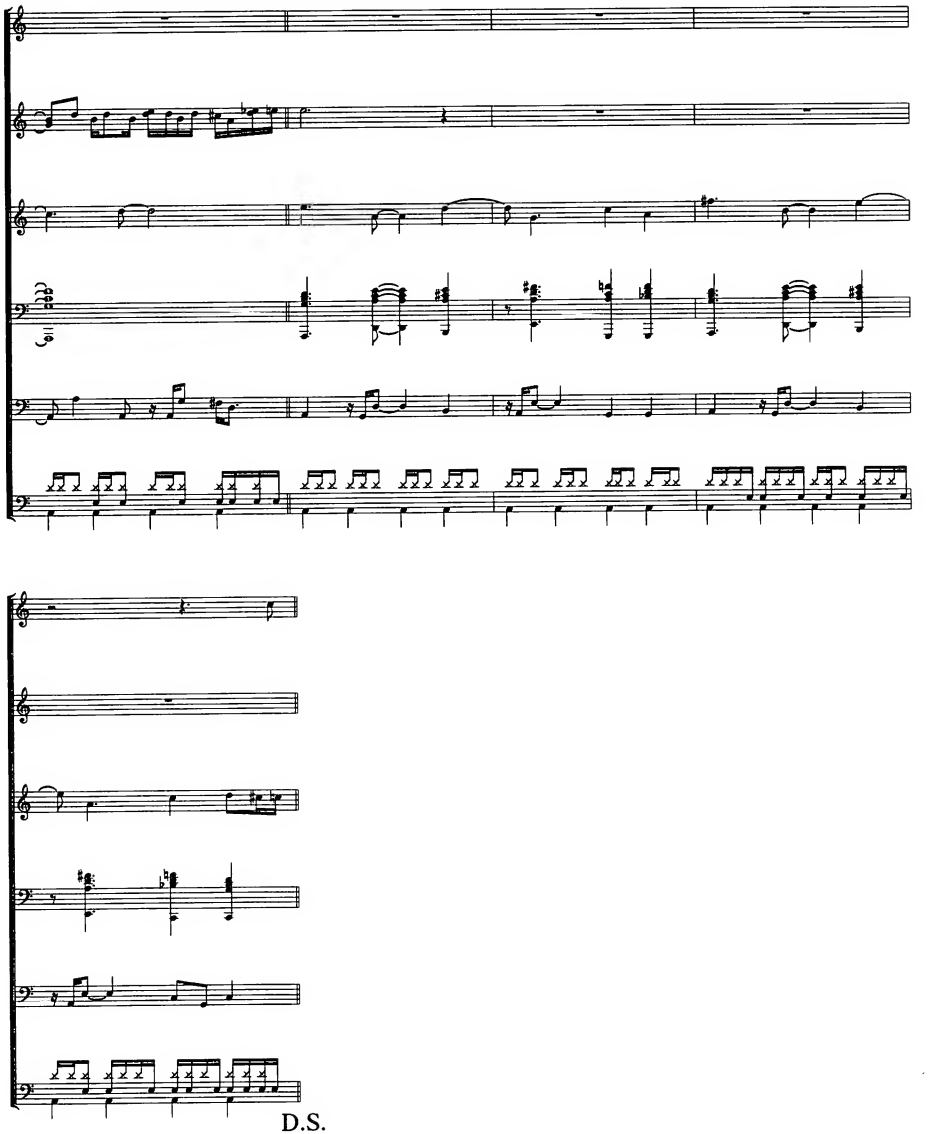


JAZZY-NYC(underground edit)

- New York Stage -

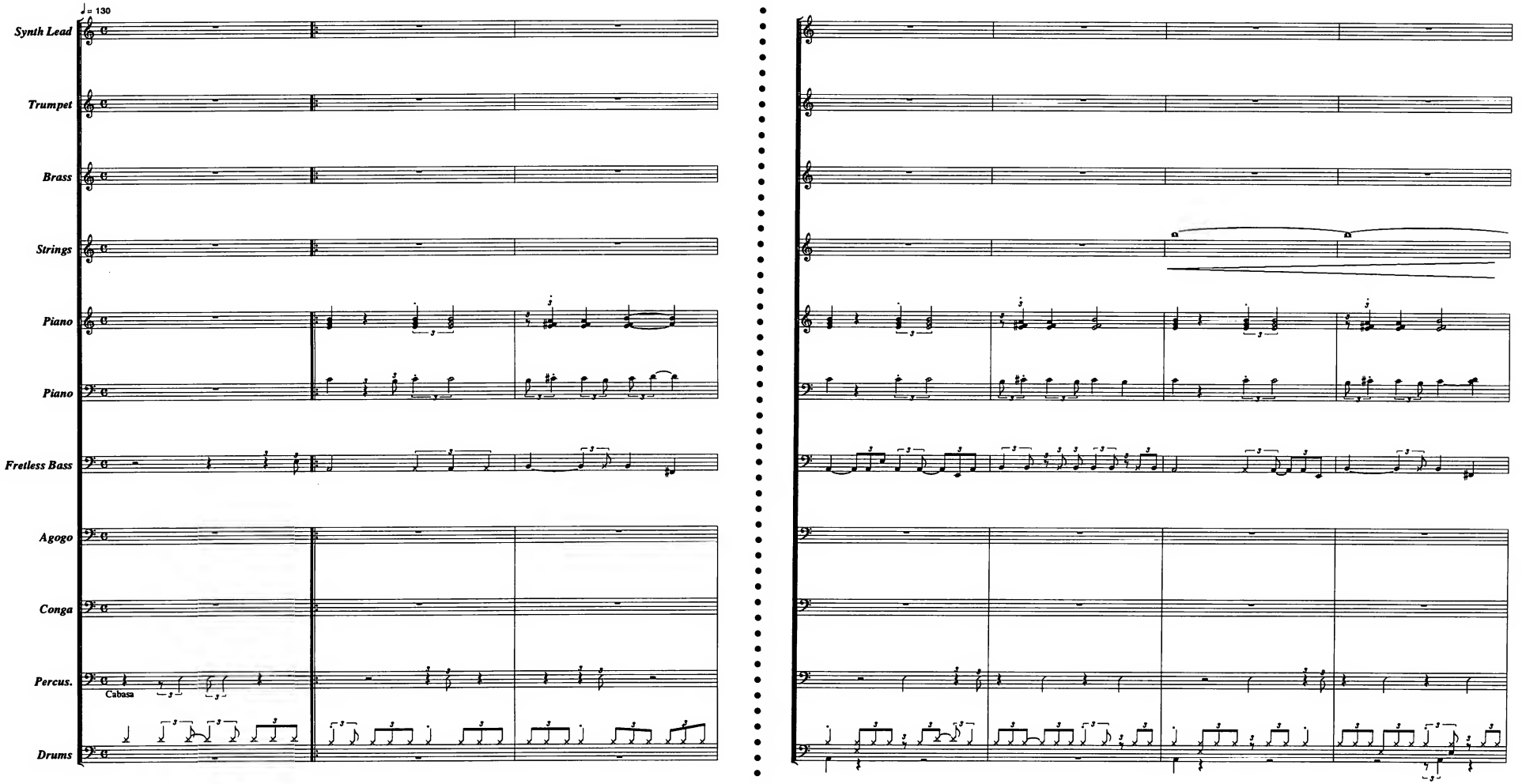


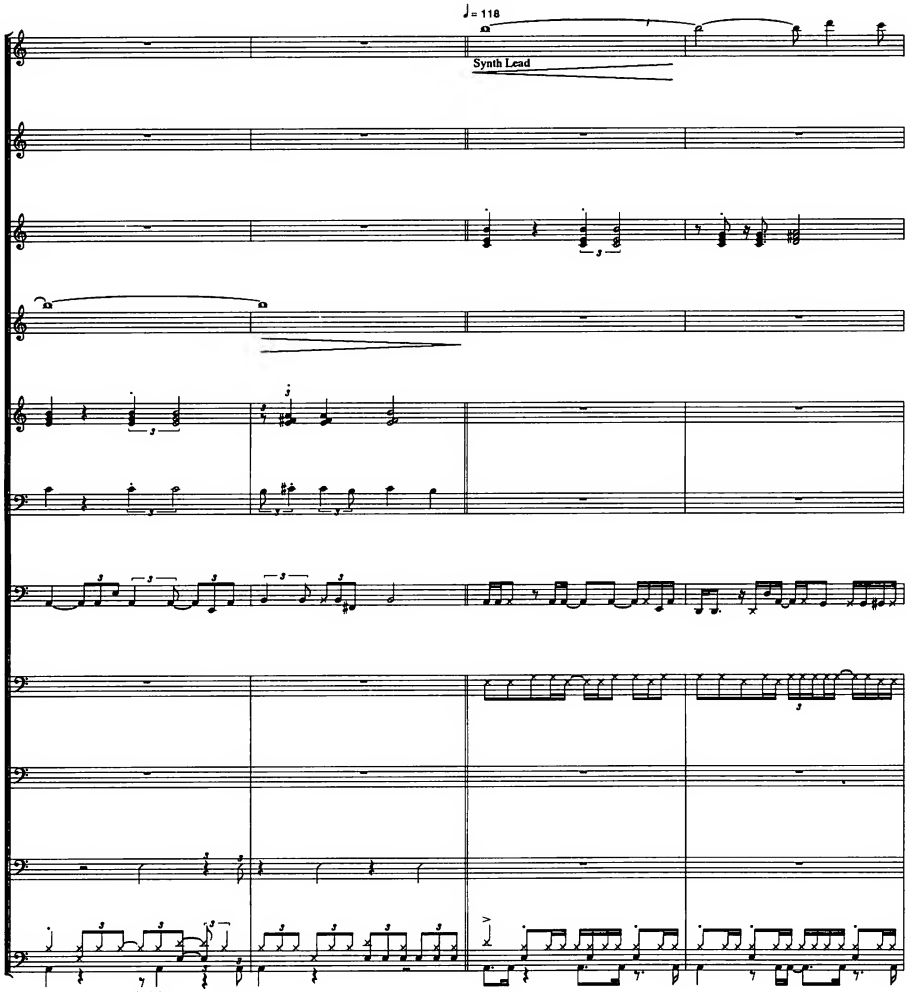


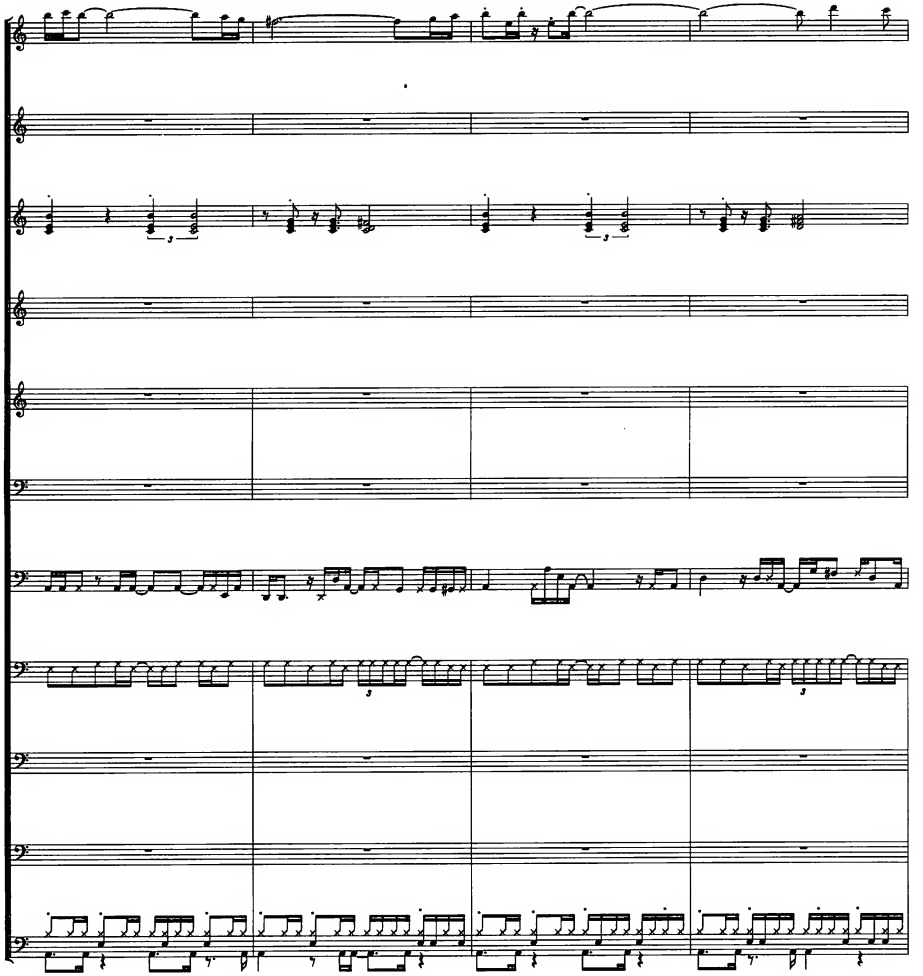

D.S.

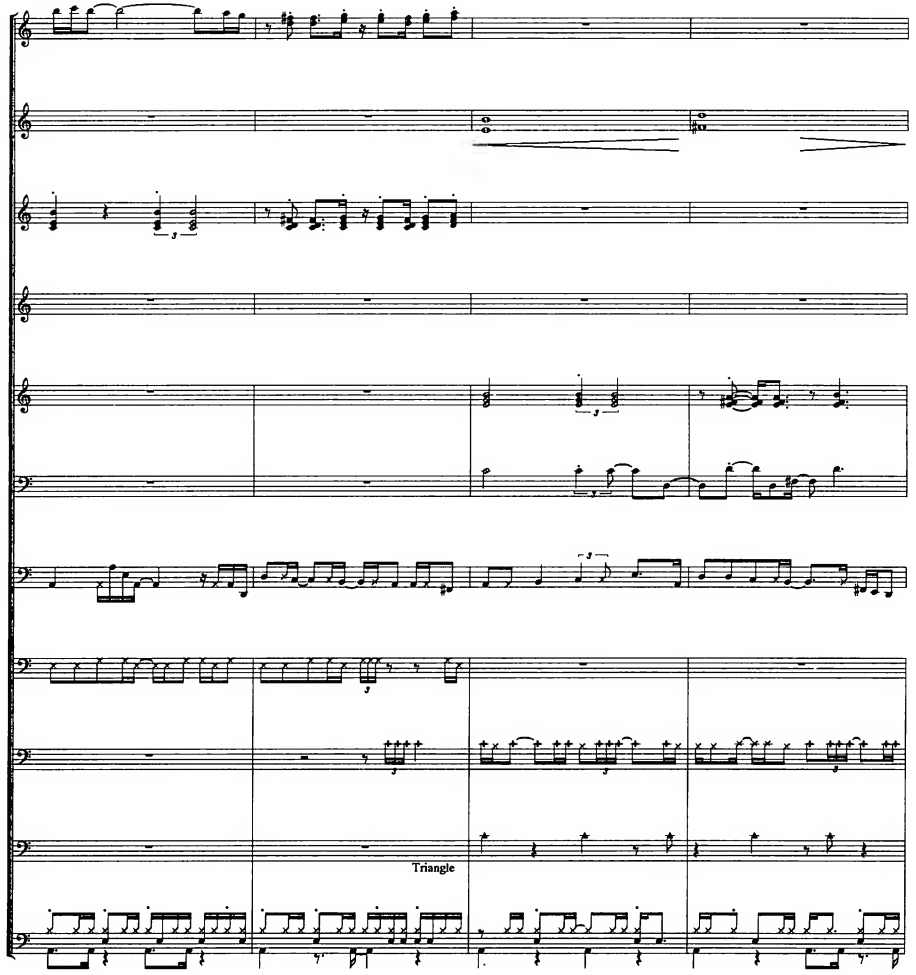
LEAVE ALONE

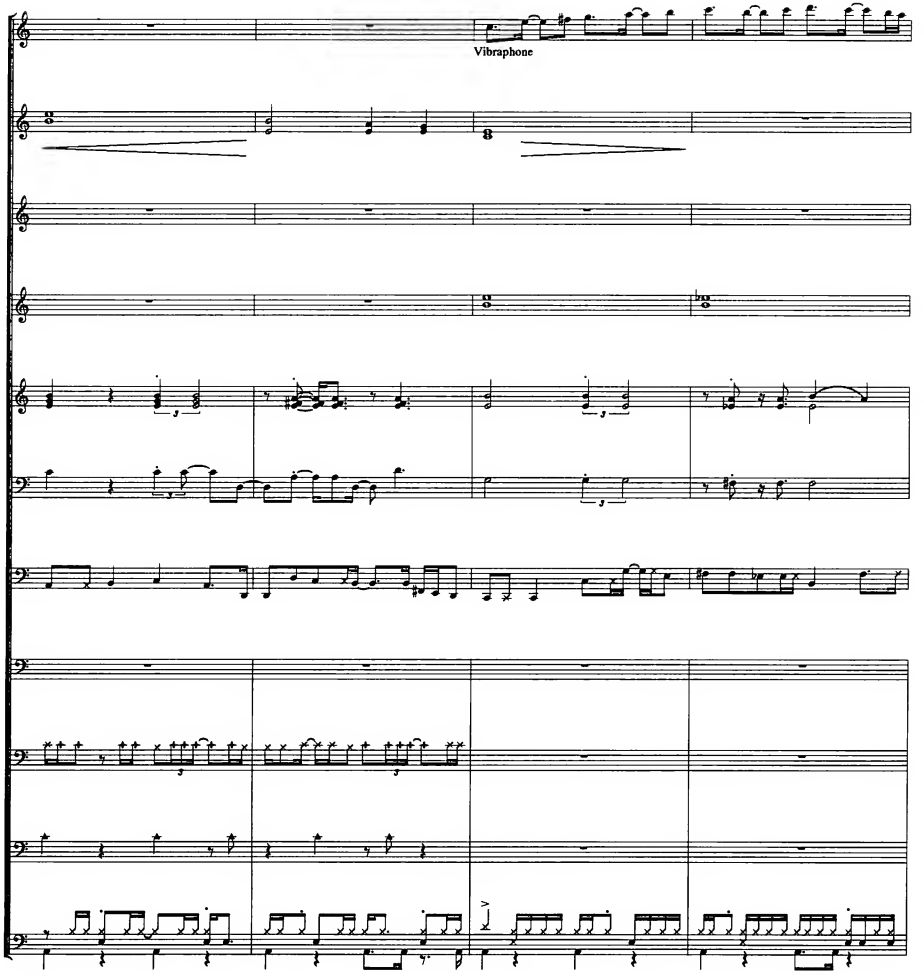
- London Stage -

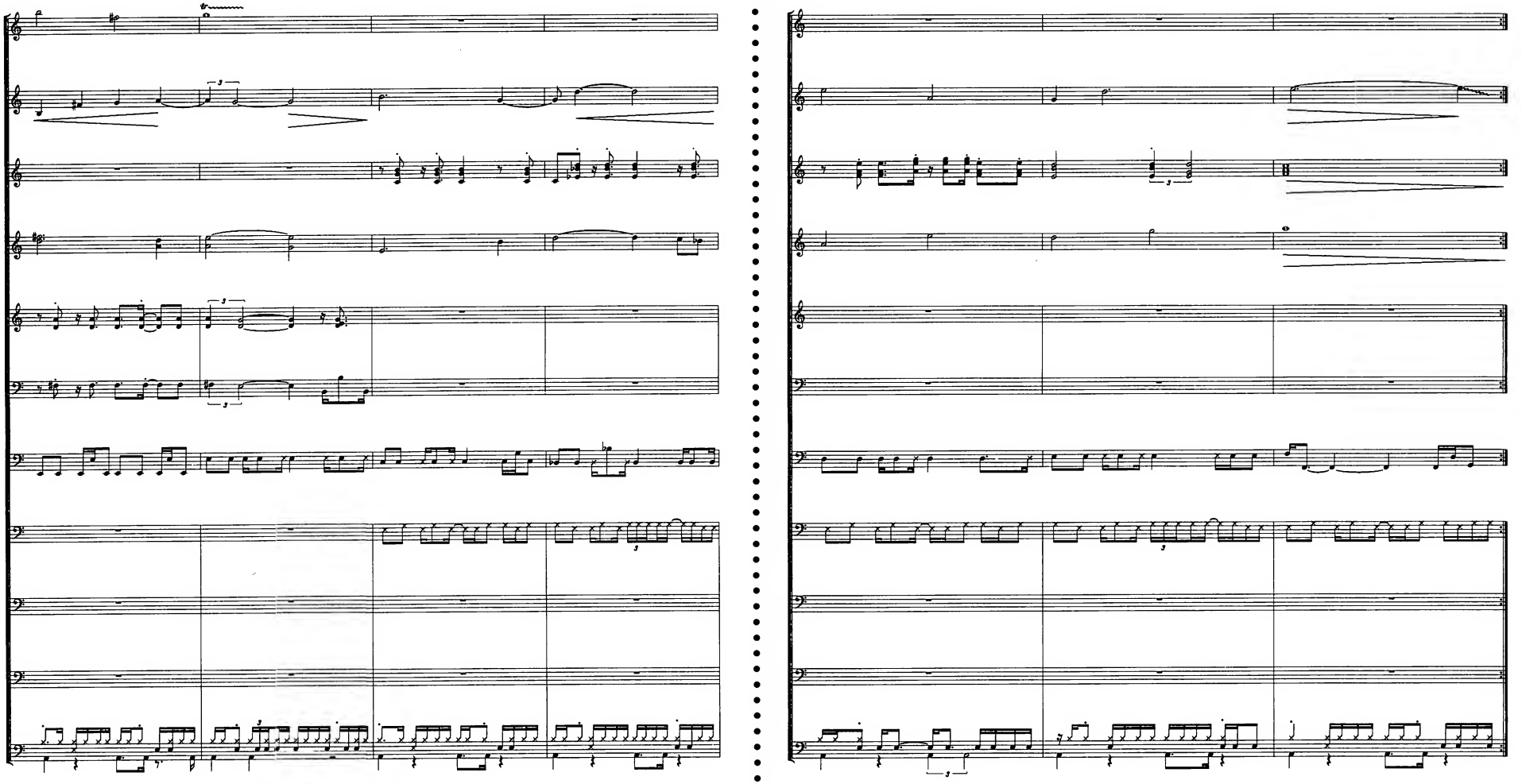



♩= 118
Synth Lead

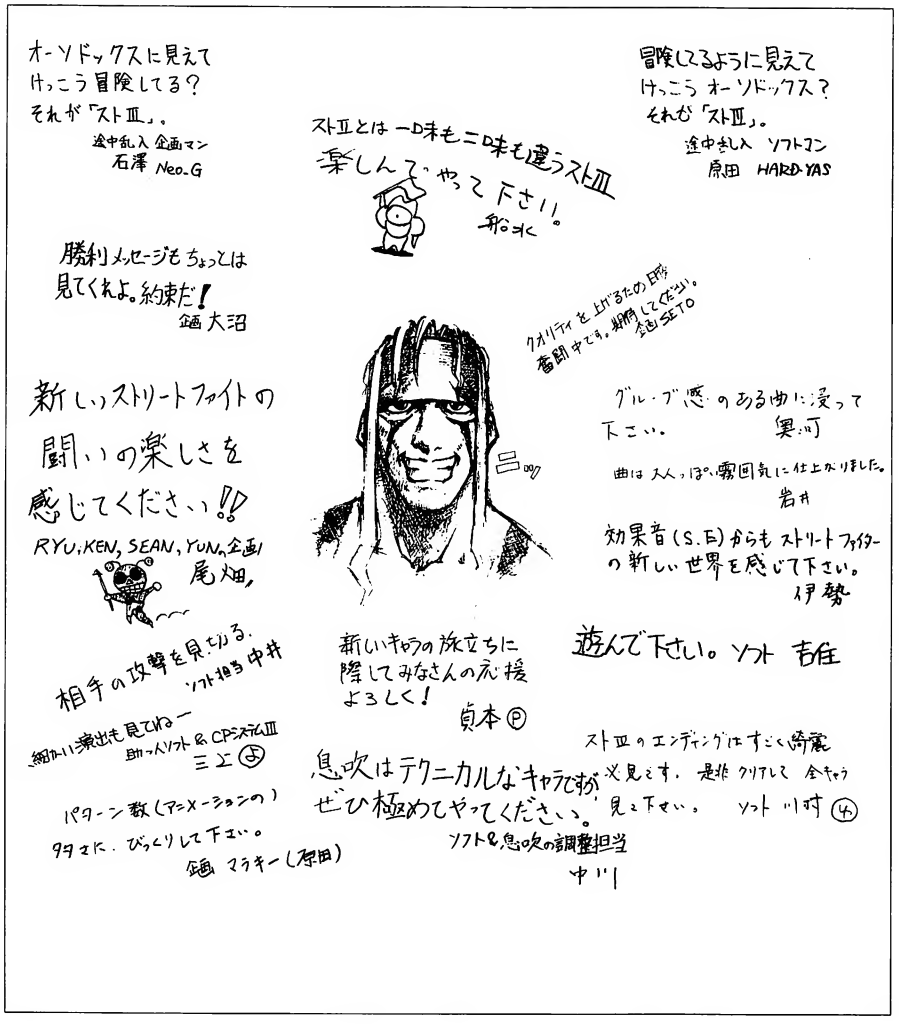



Triangle


Vibraphone



from CAPCOMプロデューサー＆企画＆サウンド・スタッフ



ALL ABOUT シリーズ Deluxe Vol.2

ALL ABOUT ストリートファイターⅢ

THE CHARACTERS

スタジオベントスタッフ・編

1997年1月25日初版発行

©1997 Printed in JAPAN

ISBN4-88554-467-X C0076

編集発行人	平山哲雄
発行所	㈱電波新聞社 〒141 東京都品川区東五反田1−11−15 電話（03）3445−6111
企画・構成・編集	スタジオベントスタッフ （山下 章／山中直樹／小石朋仁／加藤義文／白川大輔）
制作協力	香理来子
筆文字	中岡マサミ
デザイン	鈴木雅彦（Graph House）
写植	ジェーシーツー
印刷	奥村印刷㈱
製本	㈱堅省堂
協力	㈱カプコン
SPECIAL THANKS	船水紀孝（カプコン開発本部ゼネラル・プロデューサー） ㈱カプコン 『ストリートファイターIII』開発チーム ㈱カプコン デザインチーム ㈱カプコン 開発本部&ライセンス事業部
企画・制作	マイコンBASICマガジン編集部

© CAPCOM CO.,LTD. ALL RIGHTS RESERVED.

※本冊の内容・画面写真は、すべて開発中のものです。 ※本冊の内容を無断で複写、複製することは法律で禁じられています。落丁・乱丁はお取り替え致します。 ※定価はカバーに表示してあります。

ISBN4-88554-467-X

C0076 P1480E

9784885544675

発行：電波新聞社
定価：1,480円（本体1,437円）

1910076014803